

III. ÉVFOLYAM 67. SZÁM
1999 JÚNIUS-JÚLIUS

N64 PLAYSTATION

MEGSZÁLLOTT JÁTEKOSOK MAGAZINJA

575 KÖNZZOL



EGY KÜLDETÉS = 1 ÓRA
EZ ELÉG JÓL HANGZIK, NEM?

SYPHON FILTER · PSX

Az akciós áraink kizárólag a hátsó oldalon található akciós szelvénytől érvényesek!



PLAYSTATION




NINTENDO 64

A kazetták ára 9990 Ft-tól 16990 Ft-ig

COLOR GAME BOY

		TOTAL DRIVEN	12990
		TREASURES OF THE DEEP	12990
		TRUE PINBALL / PLATINUM	7990
		UNHOLY WARS	13000
		V-RALLY 2	14990
		VANDAL HEARTS	12990
		VICTORY BOXING 2	13990
		VIPER	9990
		VIVA FOOTBALL	1490
		VMAX RACING	13990
		V-RALLY / PLATINUM	7990
		VS	11990
		WARCRAFT II	13990
		WCM NITRO	13990
		WCM PAVO / PLATINUM	12990
		WIEVPOINT	8990
		WILD 9	13990
		WILD ARMS	13990
		WING COMMANDER IV	11990
		WIPROUT / PLATINUM	7990
		WRECKIN CREW	13990
		WYF WARZONE	13000
		X-MEN CHILDREN OF THE ATOM	13990
		X-MEN VS STREET FIGHTER	12990
		ZENKUNOAI 2	13990
		Z	9990
		ZERO DIVIDE 2	13990

KURUSHI	7990
LAST REPORT	13990
LE MANS 24 HOUR	1490
LEGEND	13990
LEMMINGS	9990
LOADED	6990
LOST VOYAGES 2	9990
LOST WORLD / PLATINUM	7990
LUCKY LURE	11990
MAGIC THE GATHERING	9990
MARVEL SUPER HEROES	12990
MASS DESTRUCTION	9990
MAUGHAM FORCE	11990
MEK	12990
MEDEVAC	13990
MEGA MAN 8	13990
MEGA MAN BATTLE & CHASE	13990



1YUAT WARS	12990,-
MACE	16990,-
MADDEN NFL 64	15990,-
MADDEN NFL 99	16990,-

KONZ KIEGÉSZ

PLAYSTATION

- Memory Card 1MB
- Memory Card 2MB
- RFU Adapter
- Sony Memory Card 1MB
- Sony Egér + Mouse Pad
- Hyper Mouse + Mouse Pad

LURICK	14990
V RALLY 99	16990
VIRTUAL POOL 64	17990
WAYNE GRETZKY HOCKEY	16990
WCW VS NWO	16990
WETRIX	15990
WIPEOUT 64	16990
WORLD CUP 98	14990
WWF WAR ZONE	16990
YOSHI S STORY	16990
ZELDA	17990

	Foggy Jr	MORTAL KOMBAT 4	9990
		NBA JAM	9990
730	9990	CRUIER	HWJ
CARROT CRAZY	9990	REFAIL	
GENPES	9990	POCKET BOMBER MAN	7990
CRAZY CASTLE 3	9990	POWER CAT	9990
DE SCHMEIJER	9990	QUEST FOR CAMELOT	9990
DROP ZONE	HWJ	RAMPAGE WORLD TOUR	9990
FROGGER	9990	SATS	9990
GAME AND MATCH GALLERY 2	9990	BUGRATS	9990
GEX	9990	SHADOW DATE	9990
HARVEST MOON	9990	SHAN-GHAI POCKET	9990
HERCULE	9990	SMURFS NIGHTMARE	9990
KLUSITER	HWJ	TETRIS Dk	7990
LAS VEGAS	9990	TOP GEAR RALLY	9990
LEGEND OF EVER KING	9990	TURK 2	9990
LOGICAL	HWJ	THACOBE	9990
LUCKY LUCK	HWJ	WARLOCK II	HWJ
MENT IN BLACK	9990	ZEDDA	9990
MONTEZUMA'S REVENGE			

GAME BOY

ADVENTURE ISLAND	6990	MEGAMAN 1	7990
ALADDIN	7990	MEGAMAN 2	7990
AULIN VS PREDATOR	8990	MEGAMAN'S DANGEROUS CHASE	7990
AXIOMANIACS	7990	MICRO MACHINES	7990
ASTERIX	7990	MORTAL KOMBAT II	7990
BATMAN FOREVER	6990	MOTORCROSS MANIACS	7990
BATMAN RETURN OF JOKER	6990	MR NUTZ	7990
BONIC COMMANDO	7990	MULAN	7990
BOWSERMAN	8990	MYSTICAL AFRICA	7990
BOUNCE	7990	NBA JAM	7990
BUGS BUNNY & LOLA	9990	NIGEL MANSIEL	7990
BUGS BUNNY 2	8990	OODWOOLAD ADVENTURES	7990
BUST A MOVE 2	6990	PAPERBOY	7990
COLD SHADOW	7990	PINBALL DELUXE	6990
CONTRIA ALEN WAIRS	7990	PINOCCHIO	7990
DARTY DUCK	8990	POW KACHAMA	7990
DARKENING DUCK	7990	POOL	7990
DEFEND THE WENACE	6990	POPEYE 2	7990
DEE GLOCKNER YOH NOTRE DAME	9990	PRIMAL RAGE	7990
DONKEY KONG LAND 2	7990	REAL COWBOY GUNFIGHT	7990
DONKEY KONG LAND 3	9990	RETURN OF THE JEDI	7990
DONKEY KONG LAND	6990	ROAD RASH	6990
DONKEY KONG	6990	ROCKY HORROR PICTURE FRANKENSTEIN	7990
DOUBLE DRAGON II	6990	SHALL SOLDIERS	7990
DRAGONS LAIR	7990	SHARPS 2	7990
DUCK TALES	6990	SPEEDY GONZALES	6990
EMPIRE STRIKES BACK	7990	SUPERMAN XMEN	7990
F1 RACE	7990	SPIROU	7990
FINAL FANTASY ADVENTURES	9990	SPY VS SPY	7990
FINAL FANTASY LEGEND 2	9990	STAR WARS	7990
FINAL FANTASY LEGEND 3	9990	STREET FIGHTER II	7990
FINAL FANTASY LEGEND	9990	STREET FIGHTER II	6990
FUNCTIONS	8990	SUPER MAIO 2	7990
GHOST BUSTERS II	7990	SUPERMAN	7990
GODZILLA	7990	TALESPIR	7990
GRAND PRIX	6990	TAMAGOTCHI	7990
GREMLINS 2	8990	THE SIMS	6990
HAVE ALONE 2	7990	TAZ MANIA	7990
HUGO 2	7990	THE REAL GHOSTBUSTERS	7990
HUMANA JONES & LAST CRUSADE	8990	TINY TOONS - WACKY SPORTS	7990
INTERNATIONAL SUPERSTAR SOCCER	7990	TINY TOONS ADVENTURE	7990
JACK NICKLAUS	7990	TINY TOONS MONTANAS	7990
JELLY BOY	7990	TOP GUN	7990
JAWAY CONNORS TENNIS	7990	TRAMP A THING	6990
JUNGLE BOOK	7990	TRUE LIES	6990
JUNGLE STROKE	7990	TURK	6990
JURASSIC PARK II	6990	WARIOLAND	6990
LEONARDO FIBRE	6990	WATER WORLD	6990
LEONARDO	6990	WAVE RACE	7990
LOVE KING	8990	WILD FRAMED ROGER RABBIT	7990
LITTLE MERMAID	8990	WORLD CUP 96	7990
LOOSE TIGER	6990	WYNNER	7990
	6990	WWF RAW	6990
	6990	YOGI BEAR GOLF RUSH	6990
	6990	YOGI'S COOKIE	6990

KONZOL KIEGÉSZÍTŐK

PLAYSTATION

Memory Card 1MB	2999,-
Memory Card 2MB	4999,-
RFU Adapter	6999,-
Sony Memory Card 1MB	4999,-
Sony Egér + Mouse Pad	9999,-
Hyper Mouse + Mouse Pad	4999,-
Sony Multitap elosztó	9999,-
Full Throttle Wheel - Dual Shock	24999,-
Scorpion Gun G-Con Komp.	9999,-
X-Plorer V2.0 Kártya	HIVJ
G-Con4S Namco Light Gun	11999,-
Predator 2 Gun + Pedál [G-Con Komp.]	14999,-
Sony Dual Shock Controller	9999,-
Dual Force Analogue Controller	6999,-
Primal Pad - Dual Shock	9999,-
Chameleon Pad - 9 színben	4999,-
Mad Catz Kormány - Dual Shock	24999,-
Kábelek:	
-Joy Hosszabító	2999,-
-Link	2999,-
-Scart + G-Con	2999,-

NINTENDO 64

Memory Card - 256K	2999
Rumble Pack Plus - 256K memory	3999
Memory Extension Pack - 4MB	11999
RFU Adapter	7999

GAMEBOY

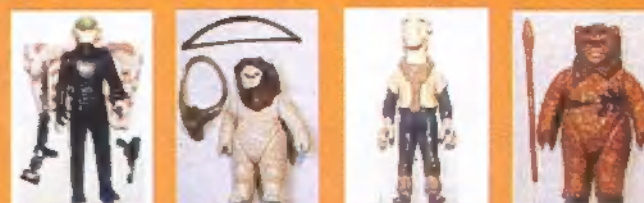
Multi Boy
(Lámpa - Nagytó - Joy - Hangszóró) 7999,-



SEGÍTSETEK!

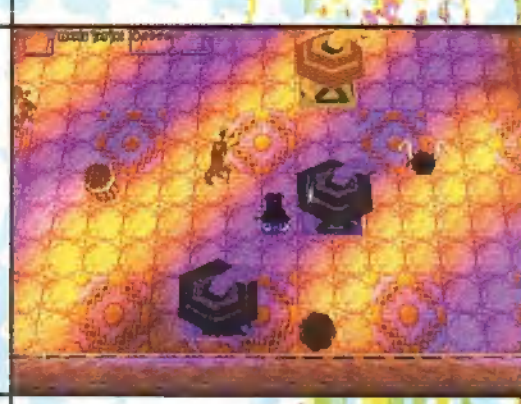
Nagy bajban vagyunk!

Még mindig hiányzik néhány figura
leendő bombasztikus Star Wars
kirakatunkból illetve gyűjteményünkéből.
Ha felismered a képen látható figurákat,
és megvannak neked, megvesszük vagy
elcseréljük őket. Ha esetleg van még
valakinek néhány figura "hátlap"
kartonja, azokat is szívesen fogadnánk!
Hívjátok a 3-49-48-47-es számot!
KÉRJÜK SEGÍTSETEK!



Az árak a 25% ÁFA-t már tartalmazzák! Az árváltoztatás jogát indokolt esetben fenntartjuk!

TARTALOM



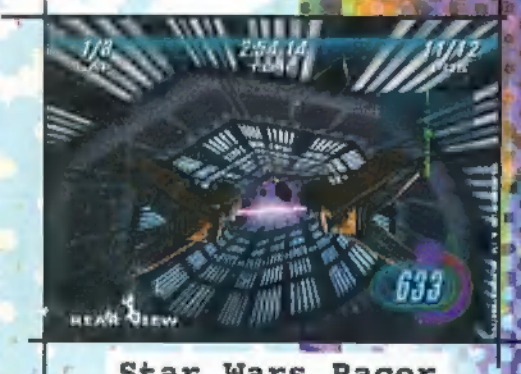
Monkey Hero



Ape Escape



Micro machines 64 Turbo



Star Wars Racer

Hírek.....2

Destrega (PSX).....6

Monkey Hero (PSX)8

GTA London (PSX)10

Silent Hill (PSX)12

Syphon Filter (PSX)14

Puma Soccer (PSX)16

Constructor (PSX)21

Star Wars Episode 1 Film22

Rollcage (PSX)25

Ape Escape26

Vigilante 8 (N64)28

Star Wars Racer (N64)30

Micro Machines 64 Turbo (N64)32

Chuvigó.....34



Vigilante 8



Rollcage



Silent Hill

aktuális 18

Hát megértük ezt is! Ha minden jól ment, most az 576 Konzol történetének második nyári összevont számát tartjátok a kezetekben. Nem volt könnyű dolgom a tartalom összeválogatásával, hiszen az elkövetkező egyhónapos "pause" miatt jól meg kellett gondolni, hogy milyen játékok terpeszkedjenek az oldalakon. Igyekeztünk olyan hosszabb cuccokat választani – teljes leírásokkal – melyek kitöltik azon óráitokat, amiket nem sör/szesz/kola védelemmel (csak mértékkel – 1 liter per óra), női napozó kukkolással (álcázd magad fenyőfának), szünyogirtással (szigorúan azután, mikor már megcsipett), pancsizással (ne vizej a trambulínról a medencébe!), pótvízgára készüléssel (asszem ez a réteg elenyésző), vagy technó-bulis szeletelelssel (csak semmi szintetikus!) töltötök el. Azt már régen eldöntöttem, hogy poszter lesz, így lett is – remélem, hogy a témaválasztás megfelel az ízléseiteknek. Aggódalomra semmi ok, mert megsúgom, hogy augusztustól – HA MINDEN JÓL MEGY – marad a +8 színes oldalas megnövelt terjedelem, és ezáltal marad a poszter is! Közben már érkezett egy csomó új stuff is, ami nem fért be, de sebaj – egy hónap szünet után újra találkozunk! Élményekben (lehetőleg a jobbik fajtából), csajokban-pasikban (kinek mit), és BULIKBAN (ne vigyétek túlzásba a játékot) gazdag nyarat kíván az egész 576 Konzol stáb nevében:



576 konzol
A NEGSZÁLLATTYI JÁTEKOSOK MAGAZINJA
Az eddig megjelent számokat még nem késő megrendelni!
Comgame "576" Kft 1389 Budapest, Postafiók 132.

Ha megrendeled az 576 Konzol valamelyik korábbi számát, akkor a postaköltséget mi fizetjük!
Na ez így már elég kedvező, nem?

A kiadványban megjelent szöveges és illusztrációs anyagok bármilyen módon való újra felhasználása csak a kiadó engedélyével lehetséges. ISSN 1417-9296
Nyomda: Grafit Pencil Nyomda Budapest
Laptulajdonos: Balogh Zsolt
Főszerkesztő: Martin
Lapterv: Molnár Dónes
és Kovács Péter
Nyomda előkészítés: Kismaros Renáta
Levélírást: Recent Kft.
Kiadja a Comgame Kft., 1137 Budapest, Gergely Gy. utca 17.
Levélírást: 1389 Budapest, P.f.: 132.
Terjesztő a Hírker Rt., 44 Rt és alternatív terjesztők
Előfizethető: 576 KByte Comgame Kft., 1389 Budapest, P.f.: 132.
E-mail: 576kb@irlsz.hu
Címleap 1: Syphon Filter
Címleap 2: SW Episode 1

TARZAN (PLAYSTATION)

Sony

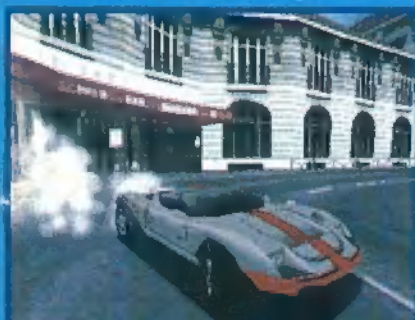
Ki gondolná, hogy Tarzan – a dzsungel akrobatája – már 87 éves? Már pedig ez így van, hiszen Edgar Rice Burroughs pontosan 1912-ben mutatta be először a nagyközönségnek Tarzan figuráját, aki azóta már számtalanszor megjelent körülünkben, mind a filmvásznon, mind pedig képregény formájában. Eljött az idő, hogy ismét lehúzzanak egy bört a témáról, hiszen a Walt Disney karácsonyi meglepetés mozija ez évben a Tarzan lesz. A játékot a Disney Interactive fejleszté, tehát az átvezető-animációk megint csak a filmből lesznek kivágva, akárcsak a zene. A történetet erősen követi a film nyomvonalát, hiszen Tarzannal 16 pályán keresztül kell segíteni Jane-nek, vagy elkopni a gonosz erdőőröket. Tarzan mozgáskálaja végtelenül széles, az egyszerű ugrástól kezdve a liánon való hímálozáson keresztül az úszásig mindenben próbára tehetjük majd. A játék együtt jön a mozifilm-mel, valamikor November környékén.



TEST DRIVE 6 (PLAYSTATION)

Accolade/Electronic Arts

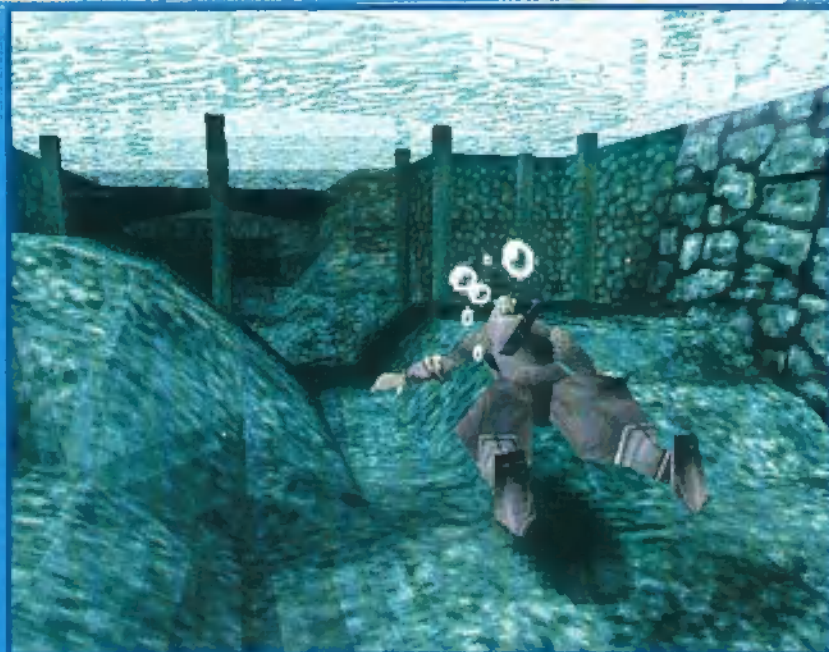
Ha ez így megy tovább, akkor a Test Drive sorozat akár le is pipálhatja a Need for Speed szériát. Az Accolade ugyanis nem fél a kudarcoktól. Két éve gondolták ki, hogy felújítják a nagy múlttal rendelkező autós versenyjátékot, s a negyedik, valamint ötödik rész mérsékelt sikere után ez évben valami nagyon nagyra készülnek. Az ötlet, hogy a 60-as és 70-es évek autót versenyeztessük a mai csodajárgányokkal szokatlan, de nem biztos, hogy rossz. A folytatásban (tessék megkapaszkodni) 40, azaz negyven autó lesz választható! Mint képeink is tanúsítják róla, a terepjárótól kezdve a sportautóig minden megtalálható lesz. Sőt, mindehhez még jön a 30 pálya, melyek körbeáldják a világot. Azaz Párizs, vagy Berlin, London, vagy Madrid – egyre megy. A városok valós nevezetességeivel együtt törhetjük rípi-tyára Mustangunkat. Az autók sérülnek és 5 különböző szinten tuningolhatjuk is őket. A mesterséges intelligencia szintje teljesen személyre szabható, lehet választani egy szelíd, de jó gépi ellenfelet, vagy egy vad, de gyenge gépet. A játék karácsony környékén várható.



TOP GEAR RALLY 2 (N64)

Softre

Vitathatatlanul az eddigi legjobb rally-játék N64-re a Top Gear Rally. Így talán nem meglepő, hogy szípen lassan készül a folytatás. Az autók szintén 15 különböző akadémiai járgány választható, köztük a Ford Focus-szal, vagy a Renault Alpine A110-éval. Lesz egy rally iskolák, ahol a sportág alapvető tulajdonságait, valamint fortélyait lehetünk el, és egy négyes osztott képernyő is. Ami a legizgalmasabb, hogy egy véletlenszerű pályagenerátor fogja adagolni a pályákat, vagyis soha nem lesz 2 egyforma futami. Persze előtte meg kell csinálni az alap-pályákat. Az apró részletek is a helyükön lesznek, hiszen a víz és sár különböző szennyezéseket hoz a járműveken. A Bio Freaks készítői tudják mitől döglik a legy, reméljük ez nekünk is minél hamarabb megadatik, mondjuk úgy valamikor a jövő év eleje felé.



TENCHU 2 (PLAYSTATION)

Activision

Visszatér körülünkbe a Tenchu is, ami a tavalyi év végén egy nagy, kellemes meglepetés volt. Egy kis akció, egy kis logika – mindez remek körítéssel. A Ninja-szimulátor folytatásában tovább fokozzák a hangulatot, több tereptárgyat és új mozgásokat raknak bele. Mint láthatjátok az egyik képen, még üzni is lehet majd! Az Activision a második résztől legalább akkorá sikert vár – ha nem nagyobbát – mint az elődjétől. A télen valamikor.



JET RIDER 3 (PLAYSTATION)

989/Sony

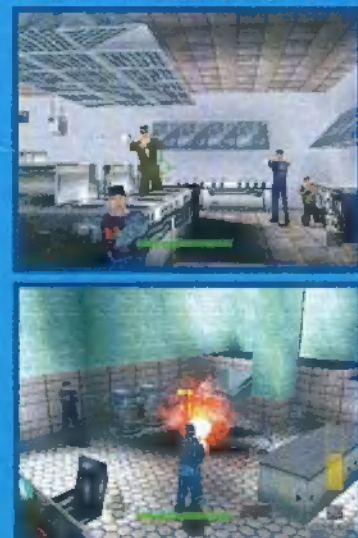
Egy ifjú fejlesztőcsapat kapta a feladatot, hogy az eddigi Singletrack helyett készítse el a Jet Rider 3. részét. Mint ismeretes ez egy olyan versenyjáték, ahol a motorok és Jet Ski-k keresztezéséből született járművekkel kell versenyezni. Első dolguk volt egy új 3D-s engine kialakítása, ami jobban tereptárgyat használva, szebb és gazdagabb pályákat mutathat be. Második lépésként pedig a repülő szerkezetek különböző menettulajdonságainak kialakítását oldják meg. Kb. a fejlesztés felénél járhatnak a készítőik, így valamikor az ősz folyamán számíthatunk a megjelenésre.



DIE HARD TRILOGY 2 (PLAYSTATION)

n-Space/Fox

Bár az új Die Hard rész még várat magára egy évet legalább, de a Fox már vállalkozott rá, hogy folytassa a néhány évvel ezelőtti sikerjátékát. A saját szemszögből játszódó lövöldözős stílus valahogy mindenki szívébe belopta magát, s nem is így szűk annak kibújni. A mostani rész is 3 játékot fog magában foglalni, melyben a hős ismét John McClone, a Los Angeles-i rendőrség kissé furcsa alkalmazottja. Az erős bicepszekkel ellátott McClone most a barátját látogatja meg Vegasban, amikor is magánba egy terrorista csoportba. Innen kezdve ismerős a felállítás, 1 mindenki ellen, illetve mindenki 1 ellen. A játék 70%-os fejlesztési stádiumnál jár, talán az év végére készen lesz. Ja, és természetesen fényképfelvételek is lesz!



MORT THE CHICKEN (PLAYSTATION)

Andrew

Szeretném bemutatni nektek személyes kedvencemet: Mortot – a csirkét. Mindig is rajongtam az eszemment játékokért, de ez most minden eddigig túlszár. Egy prógi, amelyben egy csirkét kell irányítani – ez lesz az én játékom. A program egy távoli galaxisban játszódik, egy olyan bolygón, ahol csak is kizárólag csirkek élnek. Itt él Mort is, aki valamennyire kiemelkedő a többi baromfi közül, mert saját show-ja van a TV-ben. Egy napon azonban különös dolgok történnek. A szomszédos bolygó lakói feltalálják az űrutazást, s ezzel eljutnak a csirkekhez. A Baolion-ok zseles anyagból "készültek", s miután megpillantották, hogy Mort bolygója tele van testvéreikkel, hadat üzentek, s támadásba lendültek. Csak egy csirke van talpon távol e vidéken, aki megakadályozhatja, hogy a Baolion-ok szétszedjék a biztonságot nyújtó földjüket. A játék egy 3D-s kalandjáték lesz, olyasmí, mint a Spyro volt. A feladat: megtalálni a kiscsibéket, s ki vezetni őket a pályáról. Persze odáig még hosszú az út, s rengeteg logikai feladattal kell megbirkózni. Én már nagyon várom, de csak jövő év elejére tervezik megjelenését.



Kissé pesszimistán vittem haza a Destrega című játékot, mivel az előzetes információim szerint egy verekedős játékra számítottam. Verekedős játékokból ráadásul már enyhén szólva telített a PlayStation-ös piac, így kíváncsi voltam, hogy lesz e valamilyen újítás a Destregában, vagy a régi jól bevált sablonokat akarják újra eladni – esetleg egy buta Ehrgeiz klón lesz az egész. Az első meglepetés oka, hogy a játékot a Koei készítette, az a Koei, aki Japán egyik legjobb PlayStation szoftverfejlesztő cége, és eddig szinte kizárólag nagyon jó RPG-eket és stratégiai játékokat készített PSX-re és SNES-re. A cég most sem hazudtolta meg magát, mivel a Destregát nem lehet besorolni teljes mértékben a verekedős játékok kategóriájába – sőt, ha jobban meggondolom egyáltalán nem lehet beilleszteni ebbe a kategóriába.

vünk szerint mászkálhatunk rajta. Ez sokkal inkább megnöveli a játék értékét, mivel harc közben elmenekülhetünk, kihasználhatjuk a terep adottságait. Ha valaki már játéktérben, vagy esetleg PlayStation-ön összefutott a fantasztikus Ehrgeiz-zal, az tudja miről beszélek. A Destregában nem is igazán a verekedésen van a hangsúly, hanem a különböző varázslatokon. Az ellenfeleket varázslatokkal érdemes, és kell likvidálnunk, tényleges bunyóra csak közelharcban kerül sor, ezzel magyarázható a varázslós, verekedős titulus. A kalandjáték kifejezés pedig azért helytálló a Destrega esetében, mivel a játékban a történet játssza a főszerepet. Az akció és harcoló részeket hosszabb párbeszédű részek követik, melyből kiderül a szereplők sorsa és maga a történet. Na de ne szaladjunk

kodjon az egész földön és ebben csak egy apró lázadó szervezet akadályozta, a Strega. A játék főszereplője Gradd, aki a Strega tagja. Több évvel ezelőtt otthagya szülőfaluját, ám most hazatért. Otthon szörnyű dolgot tapasztal, faluját, barátait és családját elpusztítják Zaubert emberei. Gradd bosszút esküszik és elhatározza, hogy elpusztítja Zaubert és a relikviát is. Lehetőségek, beállítások, irányítás. Miután lement az intro a verekedős játékokban megszokott dolgok várnak ránk. Először is játszhatunk egyedül (1P Game), ketten (VS), csapatban (Team Battle), túlélést (Endurance), idő ellen (Time Attack) és gyakorolhatunk is (Practice) – ez utóbbiban rengetegféle dolgot átállíthatunk. Persze az igazi játékot a Story mód jelenti. Itt végigkísérhetjük Gradd és a többiek történe-

távol állunk az ellenféltől. Varázslatot csak akkor csinálhatunk, ha van hozzá elég energia – ezt az életerő alatt láthatjuk. Szerencsére minden varázslat után nagyon hamar visszatöltődik. A varázslatokat nagyon egyszerű összehozni: mikor távol állunk az ellenféltől (az energiacsík zöld színű, akkor a fentebb említett gombokkal), különböző erősségű varázslatokat küldhetünk rá. Összesen hármas kombókat csinálhatunk, csak nyomogassuk a már említett gombokat. Persze nem muszáj három gombot lenyomni, elég kettőt (vagy egyet) is, de értelem szerűen az kisebbet fog sebezni. A Négyzethez tartozik a gyors varázslat (Speed Magic), a Háromszöghöz az erős varázslat (Power Magic), a Körhöz pedig a nagy területre ható (Span Magic). Ezen kívül az R1-iránnyal gyorsabban futhatunk, az L1-el védekezhünk. Van még egy fontos gomb az X, amellyel ugorhatunk – ha nyomva tartjuk egyre magasabbra. Akkor most jön egy néhány apróbb trükk. A lehetséges kombókat gondolom nem kell leírnom, hisz rendkívül könnyű kikövetkeztetni – van



ÍME A VALÓDÍ 3D!

DESTREGA



ennyire előre, inkább lássuk, miért is folyik a küzdelem.

TÖRTÉNET

A történet középpontjában egy varázslatos relikvia áll. Ez a relikvia ezer évvel ezelőtt majdnem az emberiség pusztulását okozta. Az emberiség azonban túlélte a katasztrófát és újjéletet kezdett – a relikvia pedig titokzatos módon eltűnt. Az emberiség újra boldogan élhetett egy nagyon jó király uralkodása alatt. Ezer év múltán azonban egy Zaubert nevű fickó megtalálta a mágikus tárgyat és megölte a királyi családot. A terve az volt, hogy ural-

tét, amint Zaubert ellen küzdenek. Az 1P Game-nél tíz ellenfelet kell móresre tanítani, ám ez a módot inkább csak gyakorlásnak kell felfogni. Ha végigvittük, a teljesítményünkről egy értékelést kapunk. Az Options-ben számtalan lehetőség áll előttünk, szerintem a menetek számát vegyük egyre, az időt örökre. Érdekes dolog az Options-ben az Extra menüpont. Ebben képeket és rövid szöveges információkat nézhetünk a szereplőkről (Character Profiles). Ezenkívül kérhetünk demo játékot is (In-Game Control), melyben a játék minden egyes apró irányítási trükköt és részletet elmutogat. Az irányítás tekintetében a három legfontosabb gomb a Négyzet, Kör és a Háromszög, ezekkel ugyanis varázsolni lehet, ha

ugye három gomb, melyek közül hármat lenyomva hatalmasat támadhatunk – gyakoroljuk egy kicsit, könnyen bele lehet jönni. Szerintem a Háromszög háromszor, illetve a Négyzet-Háromszög-Kör kombó sebez a legerősebbet, valamint ezek a leglátványosabbak is. Fontos lehet megemlíteni, hogy a varázslatokat ugrás közben is meglehetősen csinálni, sőt néha onnan jobb is, mint a földről. Ha valamelyik varázslógomb megnyomása után R1-et nyomunk, egy védőburok jelenik meg emberünk körül, mely bármely varázslat ellen véd – ilyenkor tartuk nyomva az R1-et, amíg van energia, meglesz a burok is. Ha ugyanezt tesszük – tehát lenyomunk egy varázslógombot – és csak L1-et nyomunk, embe-



rünk egy védőpajzzsal odafut ellenfeléhez. Ha futás közben lövünk (R1 nyomva tart), akkor vetődve tüzelünk, ezt sokszor érdemes használni, csak kevés helyen lehet jól kihasználni (kicsi a pálya hozzá).

Amennyiben a három varázslógombot egyszerre lenyomjuk, majd gyorsan felugrunk és újra megnyomjuk őket (többször is), egy extra támadást csinálhatunk. Közelharcban egyszerűbb a helyzet. Ha közel kerülünk ellenfelünkhöz, az energiánk piros színűre vált és a varázslatok helyett hagyományos ütésekkel és rúgásokkal próbálkozhatunk.

Harc közben általános tanácsként elmondható, hogy mindig igyekezzünk kihasználni a terep adottságait. Ez nagyon fontos lehet a győ-

Couger: Tieme barátja és hű társa. Couger egy ninja, méghozzá profi, a rejtőzködés igazi nagymestere. Nem rossz karakter érdemes kipróbálni – varázslatai egész jók.

Celia: Celiát a bosszú hajtja. Apját megölték Zauberk

emberei, bátyját pedig – legalábbis Celia értesülése szerint szintén – vagy még sem? Gradd mellé állva próbálja megtörni Zauberk hatalmát. Varázskombói nagyon erősek, főleg a Háromszög-Négyzet-Kör tám-

játékban (Story módban nem választható).

Zauber: a gonosz Zauberk egyetlen célja a világuralom megszerzése, amelyben segítségére van a relikvia – csak a Strega akadályozza meg megalomán törekvéseit. A játék egyik legerősebb karaktere érdemes őt választani – persze a Story módban nem lehet.

MILYEN IS A DESTREGA?

A Destrega az én tetszésemet feltétlenül elnyerte, ami az egyedi stílusának köszönhető – elvégre ilyen vegyes stílusú "verekedős" játékkal még nem találkoztam. A grafika közepes, az Ehrgeiz-hoz képest bizony igencsak kopott és egy kicsit pixeles is (az Ehrgeiz nagy felbontást és 60 fps sebességet használ, míg a Destrega a felét sem), ám ezért a terep nagysága kárpótol minket, mivel a játéktér háromszor-négyszer nagyobb, mint az Ehrgeiz-ban. Ezáltal jobban ki lehet használni a terep adottságait, el lehet bújni, menekülni, vagy egy magaslatról támadni, ahonnan nehéz leszedni minket. Mondjuk olyan nagy stratégia nem kell a játékhoz, csak nyomogassuk örült módjára a gombokat akkor biztos a győzelem! Éppen ezért a játék rendkívül könnyű lett, igencsak egyszerű végigjátszani bármelyik módot is

választjuk. A Story mód is rendkívül könnyű és rövid, 23 menetből áll az egész, ami másfél óra alatt végigvihető – szerencsére menteni is lehet, minden nyertes küzdelem végén. Szóval a játék nagyon egyszerű, ezáltal pedig – ha a karaktereket teljesen kiismertük, mely szintén hamar be fog következni – a játékot hamar megfogjuk unni. Mondjuk az tök jó, hogy a

karakterek majdhogynem teljesen különböznek egymástól. A zenék egész jók ille- nek a játékba és megfelelő hangulatot biztosítanak. Tehát a Destrega egy ötletes és egyedi játék, ám talán kicsit lehetne mondjuk hosszabb, vagy esetleg minden szereplőnek lehetne saját története.

Veres Miki



adása, ami a legtöbbet sebez a játékban.

Rohzen: ő egy nagy varázsló és Zauberk ellen (?) harcol. Nem véletlenül van itt egy kérdőjel. ő beszél Celiának a bátyjáról, de valószínűleg többet tud, mint amit elárul.

Amúgy nem egy rossz karakter, varázslatai egész megnyerők, csak közelharcban gyenge, meg aztán utálok az árulókat. Hopp, elszóltam magam, no mindegy.

Anje: ő egy hercegnő, méghozzá a



megölt királyi család utolsó sarja. Inkább csak a poén kedvéért van a játékban, például a varázslatai tekintetében – ennek ellenére el lehet lenni vele.

Milena: a készítők minden bizonnyal szerettek Mortálozni, mivel Milena nem csak nevében hasonlít a Mortálos karakterekre, hanem támadásaiban is – ebben főleg Sub-Zero-ra, mivel ő a jégvarázslatok igazi mestere. Egyébként pedig Anje védelmezője és egyetlen testőre. Nem egy rossz karakter, mivel a támadásai nagyon jók.

Doyle: őt Gradd és Tieme keresi fel, mivel szívből utálja Zaubert, ám még sem áll át hozzánk, sőt ellenünk fordul, mivel Zauberk fia életével zsarolja. Milena ellentéte, mivel ő a tüzek nagy mestere, éppen ezért egész jó karakter.

Reyus: ő Doyle fia. A leggyengébb karakter az egész játékban, nem is értem miért lenne érdemes választani – talán ezért sem lehet a Storyban harcolni vele.

Fahlma: meglepetés, tulajdonképp ő Celia bátyja, amúgy Zauberk-nek dolgozik, méghozzá nagyon jól. Nem rossz szereplő, viszonylag erős. (Story módban nem áll rendelkezésünkre)

Raone: ő Zauberk jobb keze, ő végzi el a piszkos munkát. A varázslatai közepesek, van nála jobb ember is a

zelem szempontjából. A közelharcból szerintem igyekezzünk kikeveredni, mivel a gép szemtelenül jól küzd ilyenkor – varázslatokban valamilyest már gyengébb.

SZEREPLŐK

Most pedig lássuk, kikkel is lehetünk (nem feltétlenül a Story módban), a teljes számú gárda amúgy tizenkét főből áll.

Gradd: ő a játék főszereplője. Családját és faluját elpusztították Zauberk emberei, ezért bosszút esküszik, hogy megöli Zaubert és elpusztítja a relikviát. A játék egyik legjobb embere, varázslatai erősek és látványosak, érdemes vele harcolni.

Tieme: ő szintén a Stregához tartozik, és szintén le akar számolni Zauberkkel. Kicsit önfejű és nehezen akarja elfogadni a segítséget. Szerény véleményem szerint van nála jobb is, mondjuk közelharcban megállja a helyét.

DESTREGA

L Á T V Á N Y O S S Á G

J Á T S Z H A T Ó S Á G

S Z A V A T O S S Á G

Z E N E B O N A

1 JÁTÉKOS

1 MEMÓRIABLOKK

ANALÓG RÁNYÍTÓ DUAL SHOCK1

✓ EGYEDI ÉS ÖTLETES

A STÍLUSA

× NAGYON HAMAR

VÉGIGJÁTSZHATÓ

86%

Már egy éve, hogy megjelent az Alundra és azóta sajnos/szerencsére (megfelelő aláhúzó), nem is jelent meg ahhoz hasonló ügyességi és logika elemekkel bőven átitott kalandjáték. Persze nem, mint ha olyan nagy bajom lett volna az Alundrával, csak hát eszembe jutott a teszteléssel, a végigjátszással, és persze a cikk megírásával eltöltött néha bizony igencsak keserves néhány óra (vagyis inkább nap). Szóval kissé megijedtem, mikor először betöltöttem a Monkey Hero-t, mivel első ránézésre nyilván valójára vált, hogy ez a játék teljesen már-már szemtelenül hasonlít az Alundrára. Na persze egy pár óra játék után lenyugodtam, mert a MH sokkal jobb és élvezetesebb, mint az Alundra volt. Véleményem szerint a Monkey Hero és elődjei (Zelda, Alundra) nem sorolhatók az RPG játékok közé, bár kétségtelen tény, hogy vannak bennük RPG vonások, mégis sokkal inkább nevezhetők ügyességi, logikai, kalandjátékoknak.

A TÖRTÉNET

A hasonlóság az Alundrával már a történetben is megnyilvánul, hisz itt is mindenféle álmokban történnek az események.

Szóval réges-régen három világ létezett. Az Álom világ (Dream World), a Rémálom világ (Nightmare World), és az a világ, ahol a majmok is éltek (Waking World). A három világ viszonylagos békében élt egymással, míg nem egy napon a gonosz Rémálom király el nem hatá-

a lapokat és ezzel kiegészíteni a könyvet, még mielőtt ezt a Rémálom király tenné meg.

MONKEY KALANDJAI

Kezdjük is bele a végigjátszásba. Előjáróban annyit, hogy az ajtók kinyírásához mindig nyír-

jöhet. Miután kijutottunk a bányából beszélünk a mesterünkkel, aki nekünk ad egy fejdíszet, ezzel fogja tartani a kapcsolatot velünk – ha valami érdekeseget találunk szólni fog. Menjünk a könyvtárba, ami a bányától dél-nyugatra van (újjelző táblák). Beszéljünk a gomba fejű fiúval, aki beenged minket. Itt meg kell találni a könyvet. A feladat egyszerű: csak nyitogassuk a ládákat, szedjük a kulcsokat. Néhol minden szörnyet ki kell nyírni, hogy tovább jussunk, és persze beszéljünk a könyvtáros szellemével is. Menet közben felvehetünk néhány értékes tárgyat. Először is a világ térképét. Ha a világtérképen vagyunk, akkor megnézhetjük nagyban is a térképet,

Most beszéljünk a gomba fiúval. Irány észak, a bánya, ám most a jobb oldali bejáraton menjünk be. Helikopterezzünk és utazzunk a csilléken. A második csillénél a sinen balra helikopterezzünk. A talált kapcsolót kapcsoljuk át, erre lent kinyílik egy ajtó, ahol egy kulcs van. A kulccsal végre nyitható fent a láda, így már végre felvehetjük a kalapácsot. A Háromszöggel beléphetünk az Inventory-ba. Itt kiválaszthatjuk, hogy a Négyzettel melyik tárgyat akarjuk használni – most még csak egy van, a kalapács, amivel egyébként cölöpöket lehet a földbe verni. Először is induljunk dél-nyugatra Master Sage's Dojo nevű helyet keresve. Bent mindjárt a jobb oldalon ha a helyére tol-



MONKEY HERO



rozta, hogy uralma alá hajtja és elpusztítja a másik két világot. Ehhez azonban szüksége volt a csodálatos Varázskönyvre (Magic Story Book). A játék főszereplője Monkey éppen a bányában dolgozik, amikor Rémálom király és csatlósai megtámadják a két másik világot. Ennek következtében hatalmas földrengés rázza meg a bányát, ezért hősünk eltéved. Miután kitalál a bányából, mestere Master Sage elküldi őt egy különleges könyvtárba, ahol a Varázskönyv található – erre pályázik a Rémálom király. Monkey utat tör magának a könyvtárban, majd legyőzi a Rémálom királyt és a könyv is az övé lesz. Persze nem minden fenéig tejfel, mivel a Rémálom király miatt a könyv néhány lapja szétszóródik a világban. Adott tehát a feladat, össze kell szedni

junk ki mindenkit, verjük bele a földbe a cölöpöket stb. A titkos helyek helyét mind nem fogom leírni – csak néhányat az

elején – mert könnyű őket megtalálni (lyukak a földön) – az itt lévő feladatok is igen egyszerűek. A földön lévő villamos platformokat mindig aktiváljuk (Négyzet – a használatáról később). A kezelést és minden fontos tudnivalót majd me-

net közben említek meg. Szóval Te vagy (nehogy megsértődjön valaki) Monkey a hős, csak te győzheted le a Rémálom királyt. Miután a Rémálom szolgálai elárastották a világot, a bánya mélyén landolunk. Egyelőre még nincs fegyverünk és semmi segítőeszközünk sincs. Nézzük először a képernyőt. Fent a bal sarokban van az épp használt speciális eszköz (ha lesz később). Emellett pénzünk és kulcsaink mennyisége található. A barackok az életerőnket jelölik, ezt pótolni – ha megsejültünk – a kis barackokkal lehet, míg a naggyal egy ponttal növekszik a max. értéke az energiánknak. A bányában lévő szörnyeket a dobozok hajigálásával likvidálhatók (A Körrel fölemeljük, majd újra megnyomjuk), a harc amúgy folyamatosan megy. Szépen haladjunk előre és kapcsoljuk át a kapcsolókat, nyissuk ki a dobozokat. Az egyik szobából felvehetjük első fegyverünket, a botot (használni X-szel), így már könnyebb lesz a harc. Ha nyomva tartjuk a Kört, a botunkat előre tartva luthatunk – néha ez jól

csak nyomjuk meg a Select-et. A másik fontos dolog az első és egyetlen varázslatunk, a "helikopterezés". Ha ezt fölvevük, tartsuk nyomva az X-et, majd miután feltöltődött engedjük fel, ilyenkor a botunkat helikopter-rotorként használhatjuk, és átrepülhetünk kisebb szakadékok fölött. Haladjunk tovább, vizsgáljuk át szobákat, vegyük fel a kulcsokat és lökjük arébb a könyves polcokat, persze majd helikopterezni is kell és kapcsolókat kapcsolni. A könyvtár mélyén meg kell ütközni a Rémálom királlyal. Nem lesz nehéz legyőzni, csak arra kell vigyázni, amikor be akar szippantani, ilyenkor meneküljünk előre. Győzelem után a könyv lapjai szétszóródnak, ám a könyvtáros szellem megjelöli nekünk a megtalálási helyüket a térképen.



juk a nagy gyümölcsöt, egy láda jelenik meg egy kristállyal. Ebből 20-at kell összeszedni, és elvinni mesterünknek – hálából nekünk adja a legjobb botot a játékban. Keressük is meg őt és beszéljünk vele. Ő elmondja, hogy ha megvan mindegyik könyv-lap, térjünk vissza hozzá –





bi szobában is, hogy megkapjuk a kulcsot. Tovább haladva hamarosan egy főelleniséghez jutunk. Őt úgy lehet elintézni, hogy mikor zöld gömböt lő, akkor azt visszaütjük neki (piros lesz). Amikor füstöt okád, kerüljük ki. Ha legyőztük miénk a lap. Még érdemes visszamenni a labirintus jobb oldalába, mivel itt van egy nagy fekete fej, amit előzőleg nem lehetett elmozdítani – most már ezt megtehetjük, és a kapcsoló segítségével felvehetjük a

egy másik házban pedig a kristályokról beszél. Az egyik házban szerezhethetünk dinamitot, csak mindig találjuk el a szörnyeket – ha megvan, kapunk egy ötös csomagot. Van még egy doboz a bal oldalon, itt dobunk a kis lila színű gyümölcsöt a nagyra. Ha többször beszélünk a barackfával, ad egy nagy barackot (csak akkor, ha a Majom faluban beszélünk a sütit áruló nővel). Az egyik tábla alatt van egy titkos

második kristályunkat. Vizsgáljuk át a tengerpartot, mert értékes dolgokra lelhetünk (nagy barack). Az egyik pálmafa alatt (a közelben vettük fel a barackot) van egy titkos lejáró (itt zöld a talaj színe). Itt irtsuk ki a szörnyeket, és a jobb oldalon robbantsuk ki a falat a dinamittal – a jutalom egy kristály. Ahol felvettük a barackot volt még egy térkép is, kérdezzük erről Trixie-t. Ő elküld a testvéréhez – ott van a háza a közelben. Miután beszélünk vele menjünk vissza Trixie-hez és beszéljünk vele is, hálából amiért segítettünk neki ad egy új, erősebb botot (ha új botot kapunk távolabbra helikopterezhetünk). Ha visszamegyünk a bányához szintén

egy cölöp ezt üssük a földre. Vegyük elő a világtérképet és menjünk a négyzet alakú bokor labirintushoz (Bamboo Grove), amely keletre van. Elég sokat kell mászkálni. Vigyünk magunkkal sok dinamitot, mivel menet közben elég sok titkos helyre be lehet menni. A labirintusban keressük meg és találjuk a helyekre a négy gyümölcs szobrot, majd beszéljünk a gomba fiúval – most már lemehetünk középen. Robbantsuk be a falat. Kezdjük meg a vizsgáldást először a bal oldalon – fényt a fészkek



megütésével csinálhatunk. Miután felvettük a kulcsot irány a jobb oldal. Egy zárt dobozt kell találnunk, amihez kell a kulcs. Menjünk le. Kutasuk a szobákat csináljuk a szokásos dolgokat a továbbjutáshoz (szörny kinyírás, köszéttörés stb.). A kulcs előtti szobában van egy zárt ajtó, ezt kell majd kinyitni. A zárt dobozban van a Grove – ezzel csapdába ejthetjük a Szent János bogarakat, majd a nagy búrakba lehet berakni őket. A jobb oldalon ki

néhány bogarat (legalább hatot) és menjünk vissza a Könyvtárhoz északra. Az úton van egy titkos lejáró – itt a búrakba eresszük bele a bogarakat, jutalmunk egy kristály. Ideje megvenni az 500 aranyas botot, mivel távolabbra helikopterezhetünk vele. Most menjünk keletre a Dream Shirine nevű helyet keresve. A búrakba engedjük két bogarat, mire a védőpajzs eltűnik, mi pedig bemehetünk. Helikopterezünk balra és fel, majd tartuk az irányt és beszéljünk a királlyal – ő csatlakozik hozzánk és fényt ad (vigyázzunk, nehogy lemaradjon). A bal oldalon és fent egy búra (kell egy bogár) van, így jobbra menjünk. Derítsük fel a szobákat és a továbbjutáshoz tegyük a szokásos dolgokat. Miután visszajutottunk a trónterembe vegyük a bal alsó ajtóhoz az irányt. Jó alaposan vizsgáljuk át a szobákat, ha ezt tesszük, nem lehet gondunk. A sötét szobában a király otthagya minket. A gyümölcs-szobrokat a következő sorrendben találjuk: bal alsó, bal felső, jobb és az ajtó kinyílik. Két ezüst kulcs kell a továbbjutáshoz. Tölögassuk a szobrokat és mindenkit nyírjunk ki. A nagy dobozból felvehetjük a horgot, amivel a kilógó fadarabbal rendelkező magaslatokra lehet felkapaszkodni. Vizsgáljuk át a szobákat és vegyük fel a kulcsokat. Továbbhaladva és repkedve, valamint kapaszkodva egy főelleniséghez jutunk, a nagy felhőhöz. A kötéllel szedjük le a kezét, majd mikor forgószelekkel támad, csináljuk ugyanezt csak a testével. Ha győzünk miénk az újabb lap.

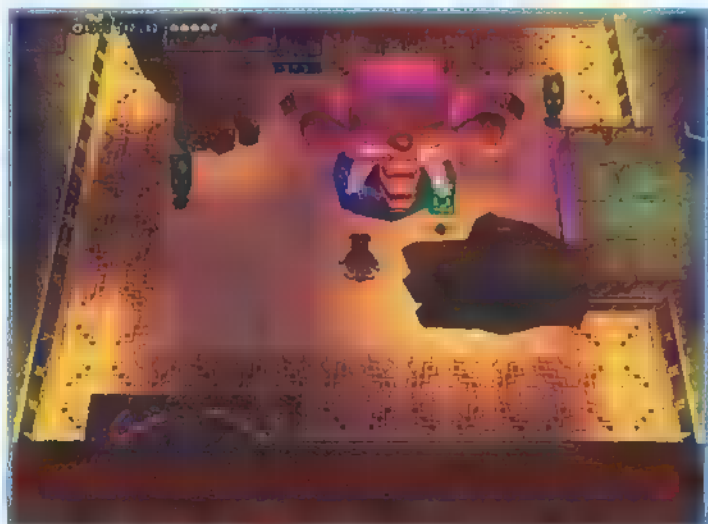
(Folytatás a mellékletben)

ÉRTÉKEKÉLÉS

A Monkey Hero – kényelmességi szempontból – egy nagyon jó játék. Leginkább az tetszett, hogy az Alundrához viszonyítva nincsenek olyan nyakatekert logikai és ügyességi feladatok, minden sokkal egyszerűbb, bár kétségtelen, hogy néha ez a játék is bedurul. A MH egy nagyon könnyű játék, főellenégeket iszonyú könnyű legyőzni, éppen ezért a progit inkább a kezdő játékosoknak lehet igazán ajánlani. Rövid is – túl rövid. A Monkey Hero grafika egész jó lenne, ha nem lenne ilyen tűzoltan sötét árnyalatú, emiatt néha nehezen lehet meglátni bizonyos dolgokat. A zene nem rossz, csak egy idő után idegesítően monotonná válik. Az egyetlen komoly hiba, hogy menteni csak halálozáskor, illetve a játékból történő kilépéskor lehet, ami egy áramszünetnél könnyefakasztó tud lenni (ezt tapasztaltam). Egy szó mint száz, a Monkey Hero rendkívül jó játék, de mivel túlságosan könnyű, inkább csak bemelegítésnek ajánlott – mondjuk az Alundra előtt!

Veres Miki

cölöp található. Bent van a Majmok faluja. Itt beszéljünk mindenkivel. Szerezhethetünk magunknak lándzsákat, ezt úgy kell csinálni, mint a dinamitokkal. Ha beszélünk mindenkivel, elkezdhetjük a küldetést. Érdemes először délre indulni a sivatagos pálmákhoz. Itt az egyik házban beszéljünk Trixie-vel. Ezután a hiányzó laphoz – be épületbe. A kalapáccsal szét lehet törni a csontváz fejeit. Menjünk balra és vizsgáljuk át a szobákat. Beszéljünk az elefánttal és kapcsoljuk át oldalt a kapcsolót, amivel elmozdithatjuk a köveket – persze a dobozokról a feledkezzünk meg. Ezután mehetünk jobbra. Itt szintén kapcsolókat kell kapcsolni, cölöpöket földbe verni, és néhol az összes szörnyet kinyírni a továbbjutáshoz (használjuk a dobozokat). Ne feledkezzünk meg az ÖSSZES szoba átvizsgálásáról sem, kulcsokat keresgélve. Találkozunk majd nagy fekete köfejekkel, ezeket egy speciális karpáncsallal lehet elmozdítani (erről beszélt az elefánt). Végül is a két elmozdított köhöz jutunk, mögötte teleportokkal. A kék az érkezési helyeket jelöli, míg a narancs maga a teleport. A teleportálással eljutunk az említett karpáncsallal dobozhoz. Vegyük fel és teleportáljunk. Lökjük a helyekre a fekete fejeit – csináljuk ugyanezt a töb-



találhatunk egy titkos lejárót, irtsuk ki lándzsával vagy dinamittal a szörnyeket, ha sikerül, kapunk egy nagy barackot. Menjünk vissza a könyvtárhoz a bal oldalra, itt is van egy lejáró. Lent helikopterezünk és kapcsoljuk át a kapcsolókat, ha sikerül miénk egy kristály. A könyvtár közelében van

lehet robbantani a falat, itt van egy kristály. Keressük meg a zárt ajtót és pumpáljunk egy bogarat a búrakba. Törjük szét a köveket a kalapáccsal, nyírjuk ki a gombokat, akkor megkapjuk a kulcsot. A ládával nyírjuk ki a szörnyeket és menjünk tovább. A továbbjutáshoz tegyük a szokásos dolgokat, és alaposan nézzünk körül a sötétben – ha alaposak vagyunk nem lehet gond (ne feledkezzünk mindenhol mindenkit kinyírni, és a cölöpöket a földre verni). Végül egy főelleniséghez jutunk, az óriás gombához. Csaljuk a piros pontokra és üssük a cölöpökre. Vigyázzunk, a zöld golyóval el ne találjon minket! Most menjünk délkeletre Fortune faluba és beszéljünk mindenkivel – a falu főnökétől megkapjuk a zsákokcskát, amivel három feltámasztó gomba lehet nálunk (eddig csak egy lehetett). Most szedjük össze

MONKEY HERO

LÁTVÁNYOSSÁG
JÁTSZHATÓSÁG
SZAVATOSSÁG
ZENEBONNA

1 JÁTEKOS

1 HEMELÉK

ALUNDRÁHOZ VISZONYÍTVA NINCSENEN OLYAN NYAKATEKERT LOGIKAI ÉS ÜGYESSÉGI FELADATOK, MINDEN SOKKAL EGYSZERÜBB, BÁR KÉTSÉGTLEN, HOGY NÉHA EZ A JÁTÉK IS BEDURUL.

A MH EGY NAGYON KÖNNYŰ JÁTÉK, FŐELLENÉGEKET ISZONYÚ KÖNNYŰ LEGYŐZNI, ÉPPEEN EZÉRT A PROGIT INKÁBB A KEZDŐ JÁTÉKOSOKNAK LEHET IGAZÁN AJÁNLANI. RÖVID IS – TÚL RÖVID.

A MONKEY HERO GRAFIKÁJA EGÉSZ JÓ LENNE, HA NEM LENNE ILYEN TŰZOLTAN SÖTÉT ÁRNYALATÚ, EMIATT NÉHA NEHEZEN LEHET MEGLÁTNI BIZONYOS DOLGOKAT.

A ZENE NEM ROSSZ, CSAK EGY IDŐ UTÁN IDEGESÍTŐEN MONOTONNÁ VÁLIK.

AZ EGYELLEN KOMOLY HIBA, HOGY MENTENI CSAK HALÁLOZÁSKOR, ILLETHEZ A JÁTÉKBÓL TÖRTÉNŐ KILÉPÉSKOR LEHET, AMI EGY ÁRAMSZÜNETNÉL KÖNNYEFAKASZTÓ TUD LENNI (EZT TAPASZTALTAM).

Egy szó mint száz, a Monkey Hero rendkívül jó játék, de mivel túlságosan könnyű, inkább csak bemelegítésnek ajánlott – mondjuk az Alundra előtt!

Veres Miki

80%

A Grand Theft Auto című játék a véleményem szerint a videó-játék történelem egyik leghangulatosabb és legötletesebb játéka. Mi lehet annál kellemesebb, mint egy elvetemült bűnöző bőrébe bújva autót lopkodunk, ártatlan civileket gyilkolászunk az utcán, esetleg örült menekülésekben veszünk részt a rendőrök elől, és mindeközben igazi gengszternek való küldetéseket oldunk meg. A siker nem is maradt el, ■ GTA elérte a PLATINUM kiadást (több mint 1 millió eladott példányszám). A GTA azonban már egy éve megjelent, és ■ idő alatt bizony bármelyik játék unalmassá válik. Ezt ismerték fel a készítő és úgy döntöttek, hogy amíg a GTA 2 el nem készül, időtöltésnek kiadnak ■ GTA-hoz egy küldetés lemezt ■ GTA: London 1969-et. Ez talán egy kis magyarázatra szorul: ■ küldetés lemez ötletét PC-ről vették az alkotók, ott ugyanis minden hónapban megjelenik valamelyik sikerjátékhoz egy-egy ilyen kis csomag, melyben új pályák, küldetések és egyéb más nyálákságok vannak, amik kiegészítik és még tökéletesebbé teszik a játékokat. A küldetéslemez legfőbb jellemzője, hogy nem működnek, csak akkor, hogy ha megvan mellettük a teljes játék. Ez a helyzet a GTA:

is ■ játék. A játszhatóság javult a legjobban, végre ■ olyan irreálisan nehéz ■ küldetések. Ami változatlan maradt az az irányítás, ezért erre nem is térek ki. Fegyvereket ismét ■ dobozokból szedhetjük, az arsenálunk most is négy tagból áll – kár hogy nincs új fegyver. Amúgy sok más extrát is kivehetünk a dobozokból, úgymint pajzs, gyorsítás, kulcs stb. Érdekes dolog még a Kill Frenzy felirat (ami nem új), melyet szintén dobozokból vehetünk fel. Ilyenkor igyekezzünk minél nagyobb pusztítást elérni, mivel extra életet és pontokat nyerhetünk. Ha elkövetünk valamilyen bűntényt (gyilkosság, rablás), a rendőrök habozás nélkül üldözőbe vesznek. Vagy kinyírnak (vagy mi őket), vagy ha sikerül börtönbe csuknak – az előbbi esetben egy életnek annyi. Hogy épp mennyire keresnek minket, az a képernyő felső részén látható – szerintem ■ rendőrök nagyságrendekkel gyengébben végzik a munkájukat, mint a GTA-s kollégáik, mondjuk azért féltetni ■ kell őket.

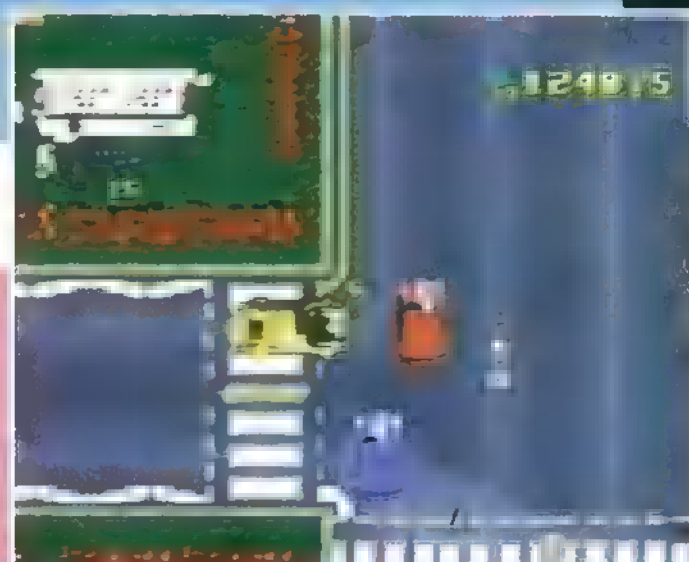
helyre. Kövessük ■ piros nyilat és vége is az első epizódnak.

Mods and Sods: Menjünk ■ telefonokhoz. Az egyszerűség kedvéért haladjunk balról-jobbra a fülkék felé. Kövessük a nyilat és beszéljünk az emberrel. Menjünk a zöld autóhoz, amivel hajtsunk a megadott személyhez és verjük meg. Vegyük fel a táskát és nyírjuk

meg a kijelölt helyen) – majd vigyük őket ■ garázsba. Ha fel akarjuk venni a Tankot, menjünk North Shoutwork-ba a hídhoz, itt balra van a tank (a csövet az R2-iránnyal lehet forgatni) – vigyázat a tank sem halthatatlan! Ha kiélveztük magunkat menjünk az utolsó telefonhoz. Szedjük fel ■ Jaguárt és nyírjuk ki ■ megjelölt embereket. Szálljunk be egy

GTA: LONDON 1969

autóba és vigyük a garázsba. Menjünk és beszéljünk az emberrel. Menjünk a kijelölt helyre és vigyük a fekete járgányt a garázsba (siessünk mert időre megy). Ezután ugyanezt a fekete járgányt vigyük a megadott helyre, majd ■ zöld teherautóval lökjük a feketét a vízbe. Ha ez is megvan irány az újabb fülké. Szedjük fel a teherautót (nagyon gyorsan, mivel telik az idő), majd vegyük fel ■ táskákat. Ha megvan, hajtsunk a kijelölt helyre és várjunk egy kicsit. Rövid idő múlva megjelenik egy újabb táská, amit vegyünk fel. Szálljunk vissza az autóba és vigyük a garázsba. Ezután keressük fel Keith-et és beszéljünk vele. Keressük meg az embert és húzzunk be neki néhányat. Találjuk meg a zöld Jaguárt és lopjuk vissza. Hajtsunk a megjelölt helyre



Londonnal is – a teljes GTA nélkül NEM MŰKÖDIK. Mondhatnánk, hogy ez egy történelmi pillanat, hisz PlayStation-re gyakorlatilag még egy úgynevezett "Mission Pack" sem jelent meg, a GTA: London az első, és remélhetőleg – ha sikeres lesz – ■ is az utolsó ilyen próbálkozás.

A játék "installálása" nagyon egyszerű: rakjuk be a Londont, majd a megfelelő pillanatban, amikor a játék kéri az eredeti GTA lemezt is, ezután nyomjunk X-et. Miután felismerte a GTA-t, helyezzük vissza ■ Londont, és nyomjunk X-et – ezután már játszhatunk is ■ GTA: London 1969-el.

LONDON 1969

Mint az már az alcímből is kitűnik, ■ játék most szakít ■ hagyományokkal és nem egy modernkori metropoliszban játszódik, mint ■ GTA, hanem Londonban, méghozzá 1969-ben. Ezáltal ■ teljes játék 60-as évek végi hangulatot áraszt. A zenék például tényleg olyanok, mintha '69-ben bekapcsoltunk volna egy autórádiót. Az utakon öreg Jaguárok, Porschék, Minik, Aston Martinok stb., azaz régi járgányok száguldanak (az autók persze név szerint nem szerepelnek, mivel a cégek nem adták a nevüket egy efféle "erkölcstelen" játékhoz), ezeket természetesen most is bármikor ellophatjuk. A játék összesen 30 új járgányt tartalmaz, és néhány régi ismerős mellett egy csomó új autót és járművet kipróbálhatunk. Egy szóval, tényleg úgy érezhetjük, hogy 1969-ben vagyunk. Az újdonságokhoz tartozik, hogy feljavították – ha kis mértékben is – a grafikát és a játszhatóságot, valamint egy kicsit gyorsabb

KÜLDETÉSEK

A játék négy kisebb epizódra van osztva. A feladat most is ugyanaz, elkell érni egy megadott pontszámot (Target Score), hogy átlépjünk a következő epizódba. Összesen 32 küldetést – plusz néhány titkosat – lehet megoldani. Mielőtt belemennék a küldetések leírásába elmondanám, hogy ■ Pause menüben megtekinthető a pontszám, hogy mennyi titkos dolgot találtunk meg, és hogy hányból hány küldetést sikerült megoldani. Mindig figyeljük a sárga nyilat, ezt követve megtaláljuk ■ kívánt helyet. Ha küldetésekre koncentrálnunk igyekezzünk minél kevesebb áldozatot ejteni – persze ezt nehéz megállni – mivel a küldetéseket nagyon könnyű elszúrni, elég egy véletlen elhalálozás. Ha ■ lopott kocsival bemegyünk a Garage feliratú helyre tisztára moshatjuk magunkat. A játék fent mindig kiírja, hogy ■ város melyik részén vagyunk, eszerint fogom én is megadni ■ helyeket. Lássuk tehát a küldetéseket epizódok szerint:

Boys will be Thieves: ez még nagyon egyszerű lesz. Hajtsunk a telefonhoz, majd menjünk a motorhoz és vigyük ■ megadott



ki az embert. Szálljunk be valamelyik kocsiba és hajtsunk a kocsi elé. Szálljunk ki ■ kocsiból és meneküljünk, mivel minden ■ levegőbe repül. Irány vissza fülkékhez, jöhet a második. Beszéljünk, majd verjük meg ■ drog dealert. Másszunk fel a tetőre és ■ lángszóróval nyírjuk ki mindenkit. Vegyük fel a motort és vigyük ■ megadott garázsba. Irány vissza az utolsó előtti telefonhoz. Vegyük fel a rakétavetőt és robbantsuk fel a buszt. Lopjuk el a fekete járgányt és vegyük fel a két embert (álljunk

(keressük meg a bejáratot) és szálljunk ki ■ kocsiból, mivel az az erőművel együtt felrobban. Ezután szerezzünk egy járgányt és üssük el ■ kijelölt piros ruhás embert. Keressük meg a buszt és lopjuk el, majd szedjük fel az embereket. Ha megvan vigyük őket ■ garázsba. Ezután egy parkolóhoz kell menni, ahol vigyük az autót a megjelölt garázsokhoz. Miután megvan menjünk a telefonhoz az új küldetésért. Keressük meg a limuzint és beszéljünk az előtte állókkal. Ezután az a fel-

adat, hogy elintézzünk három Minit. Most már csak három küldetés van hátra, de ezeket meg kell találni (rejtettek). Először menjünk North Chelsea-be, ahol egy limuzint kell találnunk (keresgéljünk, két ház között parkol), majd North Soho-ba, ahol egy kék autót, végül Northeast Brixton-ba, ahol a kórház előtt egy zöld kocsi parkol, ezeket vigyük a megadott helyekre – az utolsónál ha kiszálltunk a kocsiból az felrobban. Ezután kövessük a piros nyilat és vége is az epizódnak.

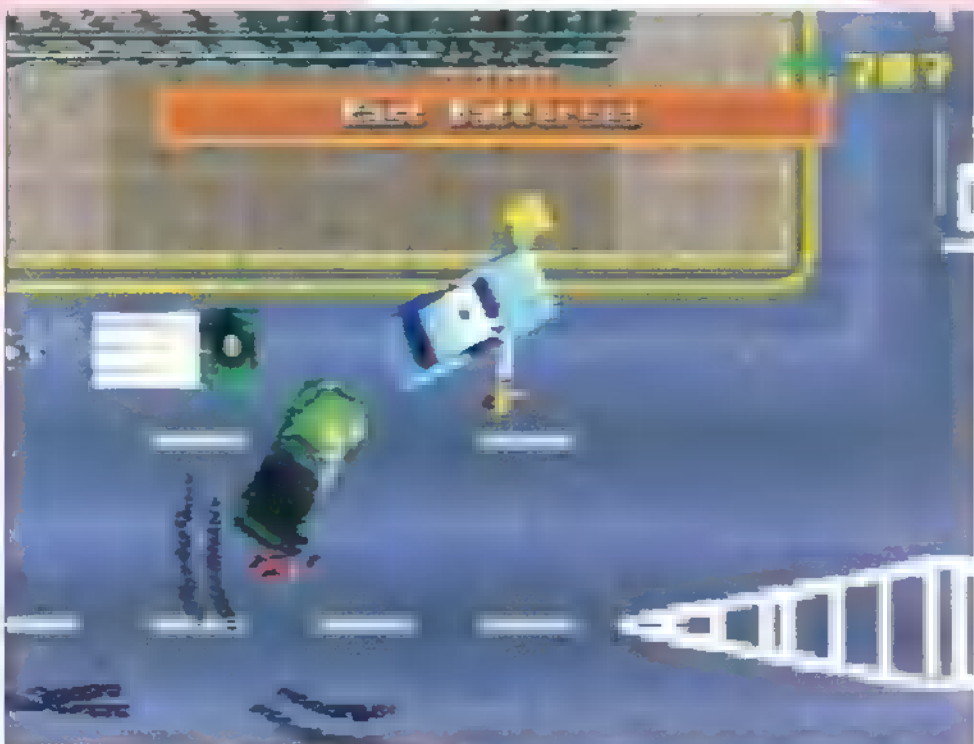
Chelsea Smile: ennél az epizódnál a tank a Hyde Parkban van. A telefonnál ismét balról jobbra haladjunk. Vegyük fel a telefon mellől a rakétavetőt és robbantsuk fel az autót. Keresünk meg a kék ruhás fickókat és mind intézzük el őket, majd menjünk a sárga autóhoz és vigyük a garázsba. Menjünk innen mert robban,

előtt álló emberrel – mivel makacsodik verjük meg. Miután beszállt a fekete kocsiba, vigyük a garázsba. Vegyük fel a kék kocsit és vigyük a várba, ahol tegyük le és meneküljünk, mivel a kocsit hamarosan a levegőben repül a mellette lévő épülettel egyetemben. Szedjük fel a várban lévő táskát és vigyük – egy autóval – a megadott garázsba. Gyorsan fogjunk egy gyors autót, mivel hamarosan időre kell ellopni egy sötét teherszállító autót. Miután beszálltunk szálljunk ki, mivel öt másodperc múlva felrobban. Keressünk London Cab nevű járművet (általában fekete színűek), amit vigyünk az autókereskedőnek. Sietve szerezzünk egy járgányt és kapjuk el a sötét autót, amiből szálljunk ki, mert robban. Szerezzünk egy újabb Cab-ot és vigyük a kereskedőhöz. Menjünk vissza a telefonhoz, majd keressük meg a teher-



ezután keressük meg a sötét teherautót és vigyük a garázsba. Keressük meg a piros ruhás ürgét és beszéljünk vele, majd beszéljünk a következőkkel is. Keressük meg a sárga autót és vigyük a megjelölt helyre, ahol rakjuk le – figyeljük a robbanást. Most szedjük fel a táskát és vigyük őket a megjelölt garázsba. Kövessük a nyilat, majd a robbanás után vegyük fel a táskát. Szálljunk be egy autóba, majd pár másodperc múlva azonnal ki, mivel az autó felrobban. Lopjuk el a teherszállító autót és vigyük a ház elé – a delikvens beszáll, az autó pedig felrobban. Irány vissza a telefonokhoz. Vegyük fel a táskát és szálljunk be a buszba, majd vegyük fel az utast, akit szállítsunk a megadott helyre. Itt szálljunk ki és várjuk meg, amíg szétlövök a kollégák a buszt. Szálljunk be a piros kocsiba, amit vigyünk a garázsba. Szedjük fel a fekete kocsit és beszéljünk a vár

autót, amit lopjunk el és vigyünk a Big Benhez. Itt beszéljünk az ürgével és verjük meg. Menjünk a megadott helyekre és lopjunk egy buszt. Vegyük fel a turistákat és vigyük a buszt a garázsba. Szerezzünk egy gyors járgányt és lopjuk el a limuzint, amit aztán vigyünk a garázsba. Vegyük fel a táskát és álljunk be a garázsba, majd gyorsan lopjunk el az újabb limuzint, amivel vegyük fel a táskát. Ezután lopjuk el a kocsit majd vele a rakétaszállító autót. Szállítsuk a megadott helyre és végezzük ki a bér-gyilkosokat, majd lopjunk el egy piros kocsit, amivel egy újabb rakétaszállítót lophatunk el – ha ez végeztünk is. Még van három egyszerű küldetés: az egyiknél Southwest Westminster-nél egy rendőrautót, míg Central Bow-nál egy tankert, a harmadiknál pedig Southwest Bermondsey-nél kell megtalálni egy autót, és a megadott helyre szállítani.



Dead Certainty: a tankot East Bow-nál találjuk. A telefonoknál először válasszuk a bal alsót. A foci pályán végezzünk ki annyi játékost, amennyit csak tudunk (elvesztették a meccset, a főnök pedig a fogadást), majd öljük le a kijelölteket is. Végül elküldenek, hogy védjünk meg néhány embert – itt is gyilkoljunk, de csak vigyázva. Beszéljünk, majd öljük meg az ürgét, tegyük ugyanezt a következővel is. Robbantsuk fel a kis zöld autót és lopjuk el a pirosat, amit vigyünk a garázsba. Irány vissza a telefonokhoz (jobb alsó). Beszéljünk az emberrel és vegyük fel a tankot, amivel menjünk a megadott helyre és nyírjuk ki mindenkit. Romboljunk egy kicsit, majd szerezzünk egy gyors járművet. Beszéljünk az emberrel, majd lopjuk el a zöld kocsit és vegyük fel a táskát. Ezután vigyük a kocsit a garázsba. Újra beszéljünk az emberrel és vegyük fel a kocsit. Ezt gyorsan vigyük az üzletbe, majd onnan vissza a helyére a ház elé, de úgy parkoljunk, ahogy eredetileg állt az autót! Hamarosan az autó gazdája a levegőbe repül. Beszéljünk a emberekkel, a másodikat meg is kell verni, majd megölni. A háztetőn beszélgetssünk el Lennyvel, majd ha kibeszélte magát intézzük el. Vissza a telefonokhoz (jobb felső). Lopjuk el a limuzinokat és vigyük a helyükre, majd nyírjuk ki a megadott ürgét és vegyük fel a táskát. Ezek után már csak a garázsba kell beállni. Vegyük fel a limuzint és vigyük a garázsba, majd öljük meg a megadott személyeket – összesen négyen lesznek. Lopjuk el a piros járgányt és vigyük a garázsba. Menjünk az utolsó telefonhoz. Szedjük fel a Miniket és vigyük őket a megadott helyre (a pirossal menni kell a végsébségig). Vegyük fel a kék járgányt és autókázzunk egy kicsit, majd vigyük a megadott helyre, szálljunk ki és meneküljünk, mivel robban! Menjünk a telefonhoz és a piros járgánnyal tegyük le a táskákat. Vegyük fel a rakétavetőt és robbantsuk fel a tankot. Szedjük fel a táskát majd a Minit, amit vigyünk a garázsba. Én még két küldetést találtam, a Southeast Hyde Parkban egy buszt, míg Northwest Southwark-ban egy zöld teherautót kell megtalálni és a garázsba szállítani. Van még két küldetés, de ezeket viszont nem találtam meg, de szinte száz százalék, hogy ha a már leírt küldetéseket megcsináljátok, elértek a pálya átlépéshez szükséges pontszámot. Ha megvan kövessük a piros nyilat és robbantsuk fel az autót.

BEFEJEZÉS

A GTA: London nagyon jól sikerült, méltó kiegészítése a GTA-nak. Az újdonságok jók és egész sok belőlük, a küldetések ötletesek. Kicsit nehezek, de kitartással megoldhatóak. A zenék remekül sikerültek és a grafika is jobb,



mint az előbb volt – kevésbé pixeles. Ami a legfontosabb, a gengszterhangulat változatlan maradt. Egyedül a két játékos módot hiányoltam a játékból, mondjuk linkelve (mint PC-n) lehetne ketten egymás ellen játszani. Ettől az apróságtól eltekintve a GTA: Londont bátran megszerezheti bárki, akinek tetszett a GTA. Végül egy jó hír: nem biztos, hogy ez volt az utolsó küldetéslemez a GTA-hoz! Sőt, hogy tovább fokozzam a GTA rajongók lelkesedését várhatóan összel jelenik meg a GTA 2.

Veres Miki

GTA LONDON

ELÁTVÁNYOSSÁG
JÁTSZHATÓSÁG
SZAVATOSSÁG
ZENESONA

1 JÁTEKOS
1 MEMÓRIABLOKK
DUAL SHOCK
EREDETI GTA LEMEZ

✓ HANGULAT VÁLTOZATLAN, HANGYATI ÉS ÚJDONSÁGOK ÉS A KÜLDETÉSEK
× NEM KÉT JÁTEKOS MÓD

87%

délt g... tegel
zelne... nap, be
... glóriénik...
... a... elszabadul
a pokol. Lisa... Álessa után

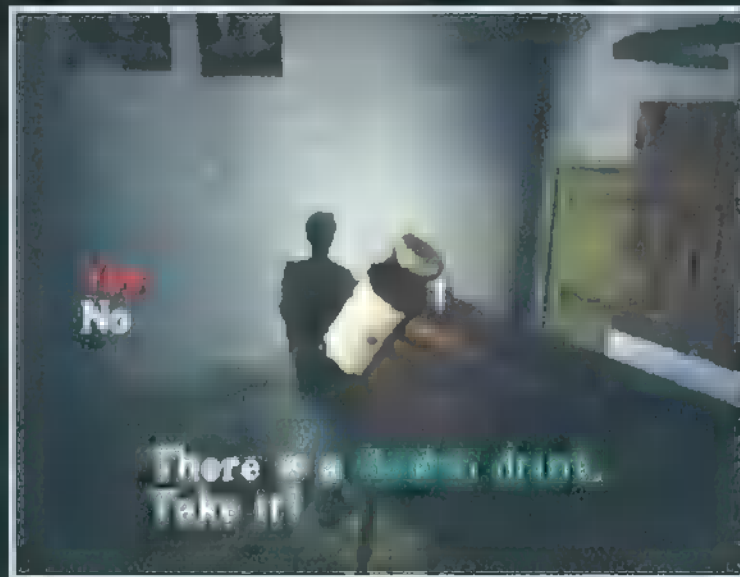
POSSIBILITIES



rész meg nem ... egyszer ...
 a ... ha ... látni ...
 ... külsővel befeje: se
 ... tovább ...
 ... először viszed ... a ...
 g ... egy ... Ez
 lesz a ... o ...
 rendes küld ... tárgy ...

Fighting Distance:

Hosszas és sok a...
a... ami...
Először a...
tem...



Silent Hill will turn into Hell.



nem valar
e eg
kiélezett
amikor szül
val ró gy
Harry és les
hirtelen tegyen szívtam a fo
gam rend k érdekes
különböző
ért.
gorás re
fe vagy eg
nincs ed rébuszokban
beszél o hátránya
issá válik a jánk, mert
akk top
mindig ugyanazoka
ellenfe
történet.

Ami viszont a minden el-
Olyan
kus k, hogy nem tu-
de kell ülnöd elé jät-
il sok a y, s kiderítésük motivál-
őbb Rettenetesen á-
mert van értelmetlen
ásol ó zajokkal, amik százszo-
mini thát
arra, hogy sötét szobában
a haver at, vagy
gy b

What is happening to Silent Hill ?
 BULL (small) says: Listen 70-33.



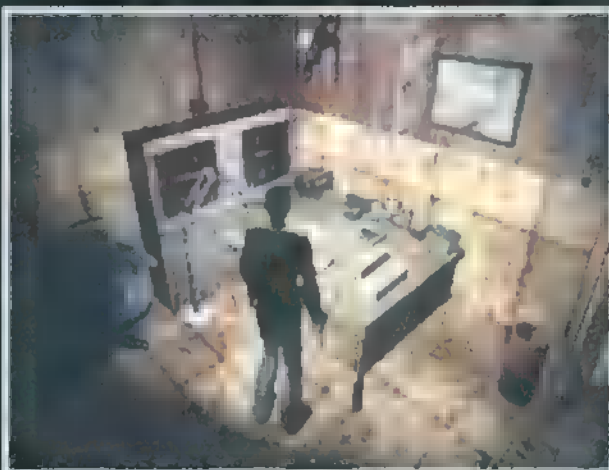
előhívhatja a legújabb korszakát. Most azonban új
ve támadt, Cheryl és a lány láncszem egy új
történet és a családok közötti költözési
anyját.

[illegible]

házának gyakorlatilag mindenféle kényelmi
szolgáltatást nyújtottak. Válaszoltam, hogy én
csak de nem hiszem, hogy tudom megélni.
azt az évet, amikor végül elmentem a
külföldre, és ott voltam Lisánknál.

Lee Garland: A költészet egyik szíve azonban
az a látszólag egyszerű, mi is - mindig megadja. Milyen

néd a ...
... legalább
váltak.
BAG: ...
akkor ... ha ...
... az előtti
és ... a vidá ...
BAG: ... a ...
... meg kell ... a ...
GOOD: ... már ... Ka-
... de nem ... menteni őt
... a ...
találkoznod kell vele,
...
... kell ...



UD: Hozzá a Gyeongju-i múzeumban a koreai történelemről szóló kiállításban, a koreai múzeumban (a szobák előtt), a hajó ablakából a világ tengeri felületén.

A jók legkegyesebbje egy éjszaka a teljes
szoborát, a kőszobrát: veszem most el ezt.
Gyere, Gyere! Ez azt jelenti, hogy az ember
az a jók. Ne felejtse meg az embernek
bőrkabátját a játékot! A játékot, az ember
az arany kőszobrát.
Ez a játék, az ember, az ember, az ember
az ember, az ember, az ember, az ember.
Continuál: Ez a játék, az ember, az ember.

Hány... állapot... el...
...gy mit...
le... kevesebb
...arra, hogy... nyosan... a
Erttem... me...
...illetve távolról elintézett ellenfelek
...lő...
...összértékelésed. A...
...pedig...
...vagy...
...en...
A hátérben... kü...
...ezel... akkor... a...
...
...Rock Drill... meg...
...az... és...
...
Channing... Nyerd meg...
...
...
értékeléssel.

SILENT HILL

LÁTVÁNYOSSÁG
JÁTSZHATÓSÁG
SZAVATOSSÁG
ZENEBONA

1 JÁTEKOS

1. SZEREPKÖR

AVAR RÁNYÍTÓ ÉS A HÖRÖG

✓ LÁNCFÜRESSZEL VÉGIGMENNİ EGY HATÁR-
TÁJ FELTÁRÁSÁRA (AMI TELE VAN TÁJ-
KÖRÖK ÉS SZEREPKÖRÖK KÖZÖTT)

× NEM TUDOD, MIÉRT CSAK EGY-
LEN EGY SZEREPKÖR RÁNYÍTÓJA S
TUL LINEÁRIS ÉS TÁJ-
KÖRÖK KÖZÖTT

93%

Jól megcigiztettem magam megint. Szépen készülgetett ez a nyári szám, a kacok hozták a cikkeket, és meg úgy gondoltam, hogy majd a végén megírom a Syphon Filter tesztet és végigjátszást, hiszen már rég beharangoztam. De csak megtörtént a tragédia, meghozza Bagó "killer" Péter kollégám jóvoltából. Ugyanis Péter egy pötytyet "megszaladt" a Silent Hill cikkével, így nem két oldal lett a mellékletben, hanem három. Tehát a tervezett "minden részletre kiterjedő" SF leírásom ugrott. Így most egy kicsit faramuci a helyzet – lesz leírás, de nem lesz kezelés, meg nem lesz annyira szájbarágós, ahogy eredetileg terveztem. A dolog pikantériája tehát az, hogy egy csomó dolgot nektek kell majd megoldani és kitalálni.

BEVEZETŐ

Teljesen kész lettem ettől a Filtertől, mire végigjátszottam. Az egész szerkesztőség rajtam röhögött két hétig. Baromi jó a játék, isteni küldetései vannak, de mégis annyira idegesítő, hogy le tudnám löni a készítőit! Mert ugye azt gondolná az ember, hogy a Metal Gear után már csak jól lehet csinálni – de legalábbis aki kommandós stuffot készít, az róla fogja majd venni a példát. És igényesen, minden részletet kidolgozva rakja össze a progit. Hát a Filteres gárda nem ezt tette, ugyanis ebben a játékban annyi hiba van, annyi neveléses baki, hogy végig az az érzésem támadt, mintha fél-

...ÉS NEVETEK

De ennek ellenére a Syphon Filter nagyon jó játék! Mégpedig ■ küldetései miatt! Mert amíg a MGS-t 2 óra alatt végig lehet vinni, addig itt egy misszió egy óra. És a feladatok, meg az ötletek, azok nagyon el vannak találva – ebben a játékban ÉLET van, PEZSGÉS, és azt gondolom, hogy ■ sok hiba ennek számlájára tudható be. Ez korántsem egy olyan "laboratóriumian" tökéletes prog, mint a MGS. Tök jó ki szösszenetek történetnek, humoros események, TEMÉRDEK apró trükk, ötlet, melyek miatt egyik küldetés sem olyan, mint a másik. És HUMOR is van, meghozza nem is kevés! Egy csomó dolgot megcsinálhatsz, ami jó poén, de lényegében semmi jelentősége sincs. És én imádom, ha egy játékban szabadon lehet GARÁZDÁLKODNI! És ebben lehet, de mint az állat! Félre tehát az előítéletekkel, hunyunk szemet a hibák felett, ■ egyszer végre próbáljunk JÁTSZANI!

KISLÉTS IS TANÁCSOK ÉS MEGJEGYZÉSEK

Na ez maradt el a Bagó miatt. Szóval egy a lényeg: az L], azaz ■ saját szemszöges célzás használata. Így lehet ugyanis pontosan célzni és fejbe löni valakit. Ha emellett még megtanulod nyomni az L2-R2-t – így tudsz "kikukucskálni", azaz kihajolni valami mögül – akkor már meg is fejtetted ■ Syphon Filter titkát. Ja,

színpadon keresd meg Kravitch-et és lödd le. Ezután csapd szét a sarokban a számítógépet. Mássz ki a hátsó udvarba ■ az L1-el vizsgáld meg a drótkerítést lezáró lakatot, amit durrantrants le. Hívd a lifet, majd lent kapcsolj be az áramot (a metrókapuét) a sötét sarokban. Vissza fel, majd le a metróba, ahol keresd meg a sínek mellett a bombát. Be ■ szélső járatba, zseblámpa bekapcsol, le ■ lifttel. Itt majd lesz még egy bomba.

REJTELTET SZERWAT

Semmi extra. Ha elakadnál, mindig próbálj ■ kocsik tetejére felmászni és úgy továbbmenni. Az egyik égő vagon mellett ■ sötétben (zseblámpa nélkül nem megy) vedd fel a C4 robbanószert, ezzel ki tudod nyitni a kijáratot később. Lesz egy felfelé kapaszkodós rész, aztán egy gázcsapot is el kell zárnod a falon (zseblámpa). Ezután robbantás, megvédsz egy ügynököt és ■ kocsik tetején végigmenve kijutsz.

MAIN SZERWAT LINE

Fuss, szalomozz a metróko-

tóssal, és csak fejre célozhatsz! Viszont nem is késheztél sokat! Mássz fel a jobb oldali részre, majd várd meg, amíg a pali befordul a sarkon (kukucskálj). Lödd le a két őrt, aztán futás. A kanyar után újabb őrt, őt hátulról nyomd le. Futás, majd a bejáratnál strázsáló digót azonnal lödd fejbe. Ezután várd meg, amíg Phagon befordul, majd újabb két őrt jön. Összesen hét. Végül csak eljutsz ■ nagyterembe.

Itt meg kell küzdened Bensonnal. Javasolom, hogy ■ gránáttal szózz oda neki, egyébként meg fogsz izzadni. Rövid séta után egy maja templom életnagyságú maketijéhez érkezel, ki a szabadba. Itt ki kell nyírni egy csomó palit – az egyiknél egy kódkulcs van – amit fent, a bejáratnál levő pane-



Miután kilötte a palit a sarokban, jöhet a számítógép!

SYPHON FILTER

METAL GEAR VETÉLYTÁRSI

csik között, majd ■ végén a távcsövessel közelíts rá a rejtőzködő bábire. Aztán egy lövés ■ fejbe!

WASHINGTON PARK

Isteni pálya, tele poénokkal. Négy bombát kell megkeresned (zöld pötty ■ radaron), hatástalanításuk közben pedig megvédeni ■ haverokat. A teniszpályán ■ öröket az éjszakai távcsövessel kell leszedni, egyébként ■ tűszoknak kampó. Keresd meg ■ szobor tetején ■ kommunikációs egységet, végül lödd le Marcast ■ bokrok között.

FREEDOM MEMORIAL

Főellenség, igen trükkös. Bújj el egy oszlop mögött és egy párszor lőj bele ■ hátán levő tartályba. De csak oda! Bumm!

EXPO CENTER RECEPTION

Szuper kis feladatot kaptál! Phagant kell végigkövetned a fél múzeumon. Ha észrevesznek véged – ezért nem lőhetsz, csak ■ hangtompí-

len kell használni. Ezután ÁLLATI gyorsan lecsúszni középen, be a folyosóra, és átgurulni a rácsos ajtó alatt. Javasolom, hogy a "kártyázás" után egyből oldalazz balra, így talán gyorsabban leérsz. Akárhogy is, a csúszda aljára mindenképpen arccal előre érkezel, így forogni is kell (jobbra) meg futni is. Nehéz. A rakétánál a lifet a kapcsoló meglövésével tudod lehívni!

EXPO CENTER EINHOFANA

Semmi extra. A körerkélynél kapaszkodj fel ■ állványzatra, majd kapaszkodj az üvegtető köz-



Az oszlop mögött kihajolva durrantrants bele párat ■ manus hátán levő tartályba.

kész programot tesztelnék. Pedig ■ ez ■ helyzet. Egyszerűen csak ■ Metal Gear – és a maximalista Hideo Kojima által vezetett csapat – túl magasra tette fel a mércét. Túl tökéletes lett ■ játékok, ami után az ilyen amerikai anyagok "kissé" összecsapottnak, könnyen ki-kezdhetőnek tűnnek. És, hogy mik ezek a hibák? Temérdek "átlátszóadás", beragadás, esetenként nyomorék irányítási bakik, képreme-gés, mellélövés, félrecélzás, a semmiből előtű-nő ellenfelek – ez egy kész röhely, hogy a pa-lik a földből nőnek ki – szemfolyatósan pixeles grafika, fos történet – és hasonlók. Sőt, szinte minden hibás ebben a játékban. Valami min-dig el van baltázva.

és minden egyes "cselekvést" ■ Háromszöggel tudsz megcsinálni. Nyomkodd mindig, ha valami-lyen feladatod van – mászás, kapaszkodás, kap-csolás, nyomás, emelés, dugás, felvétel, lerakás, segítség-hívás, meggyás. Végül ■ lényeg – lödd be az ablakokat, a lámpákat, és törd az üveget, ahol éred!

ORANGE STREET

Az első pálya igazán parádés. Kezdesnek végy részt egy kis utcai harcban, majd a sikátoron át menj át a másik utcába, a sarkon lévő bankba. ■ véd meg a terroristáktól a bombát hatástalanító tűzsereszeket. Vissza a kezdőhelyre, ahol a ka-

epe fölé – aztán huss, engeddd el! A pálya végén megtalálod Aramovot és Phagant az erkélyen, de egyiket sem ölheted meg! A megoldás ■ sokkoló! Vedd kézbe és "rázd meg" Aramovot (vagy lödd meg a kezét a távcsővel). Végül mássz fel ■ a dínó hátára, és tovább.

RHOEMER'S BASE

A legjobb misszió. Használd ■ gázgránátot a szekrényből, majd menj el a tartályig, és tegyél némi C4-et alá. Leghátul találsz még egy tartályt, és az áramot is ki tudod kapcsolni a kerítésen belül. Vissza, át a felüljárón, ott ■ harmadik tartály. Az egyik őrt az ajtón átlöve szedheted le. Jó trükk! Végül lesz még egy utolsó tartály, de előbb még el kell intézned egy közeledő triót ■ gázzal.

BASE BUNKER

Egy kis labirintus. A lézerekapukat a falakon levő kapcsolók szétlövésével nyithatod. Meg kell keresned ■ fűz rakétát és felírni ■ sorozatszámaikat (egy szobában négy rakéta is lehet, számok a jobb és bal oldalon). Semmi különös.

BASE TOWER

Főellenség! Nyomd folyamatosan az R1-et – ■ célra tartást – és küldd meg ■ helikoptert mindegyikkel, amed van.

BASE ESCAPE

De utáltam. Fuss, és öl meg mindenkit ■ visszafelé vezető úton. Cél ■ bejárat – ahol két pályával ezelőtt kezdted.

RHOEMER'S STRONGHOLD

Na, ■ egy gyilkos pálya. Ki kell nyírni 10 tudóst, és be kell oltani 6 szerencsétlen tesztbeteget. Sokat kell majd ■ ládákon mászni, át más-más



■ parkban éjszaka ez ■ speciális puska sokat segít. Még észre sem vettek, máris halottak!

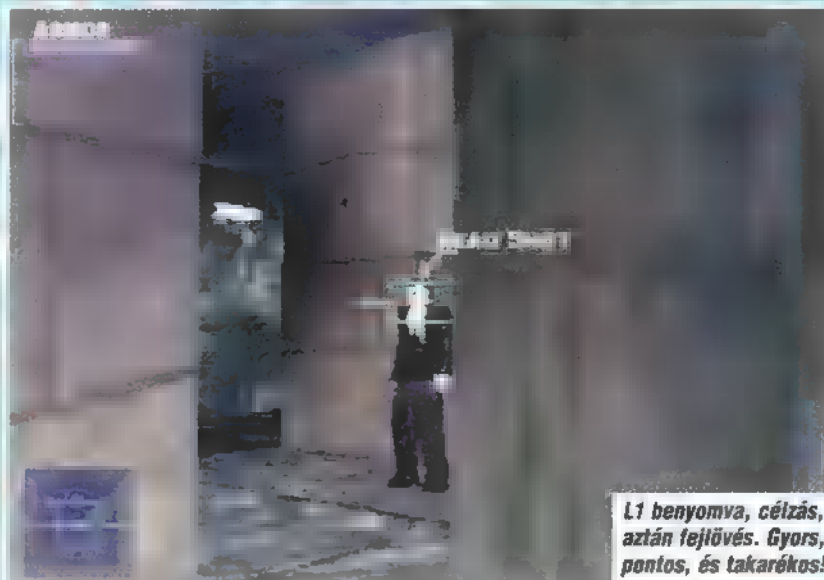
termekbe. Ráadásul még néhány ajtó csak kód-kártyával nyílik – ezek különböző manusoknál vannak, így gyilkolj le mindenkit. Ablakokat belőni!

STRONGHOLD LOWER LEVEL

Ugyanaz, mint az előbb, ezúttal 9 tudóssal és 4 beteggel.

STRONGHOLD CATACOMBS

Itt majdnem elhagytam az erőt! Követni kell egy tudóst, és a hangtompítóval leledözni az öröklet út közben. De ha nem mész elég gyorsan,



L1 benyomva, célzás, aztán fejlövés. Gyors, pontos, és takarékos!

san, akkor ■ tudós sem megy, tehát ■ lehet kívánni és úgy utána szaladni. Használd a gázt is. Végül el fogsz jutni Phagan cellájáig. Ezután öklmél kell követni, de arra is figyelni kell, nehogy lelőjék! (Néha előre szalad, néha lemarad, hiszta ciki ez a rész.) De a neheze csak most jön, hiszen megtalálod a csajt is, akivel együtt szöktök meg. Hagyd, hogy a bébi is küzdjön, úgy könnyebb lesz a kijutás.

PHARCOM WAREHOUSE

Kezdet után jobbra fent a szobában megtalálod Eriksont, aki odaad egy kulcsot. Itt, ebben a szobában van egy szkennert is, amit MINDENKÉPPEN vegyél fel. Most meg kell keresned 3 hullát, melyek a millió láda közül háromban vannak elrejtve. Kint az egyik falon van egy nagy poszter, itt mássz fel, bent az egyik ládában van az első hulla. Úgy találod meg, ha a tárgyaidd közül kiválasztod a szkennert, és pásztázod (L1) a ládákat. Ha megvan, menj oda



A rakéták számát a Háromszöglet tudod feljegyezni.

és tegyél egy jeladót a dobozra (vagy mellé). A második test a 38-as Warehouse-ban van. A 36-os raktárban robantsd fel a hordókat, majd ereszkedj le a nyílászárba. A végén kint találsz egy ládahegyet, melynek a tetejéről át tudsz mászni egy helyre, ahol kikapcsolhatod az áramot. Ess át a kerítés másik oldalára, majd fuss a 69-es raktárba. Itt a harmadik hulla. Most már visszamehetsz a föld alá, és

megkeresheted azt az elektromos kaput, ami eddig elzárta ■ kijáratot.

PHARCOM ELITE GUARDS

Ebben a küldetésben az a gáz, hogy mindenki páncélban van, így csak a fejlövés jöhet szóba. Ess le a szoba közepén tátongó lyukba. A negyedik hulla a 82-es raktárban van, ■ ötödik pedig a 74-esben. A magas épület tetejére ■ 74 és 82 között fel tudsz mászni, és tovább a másik oldalra. Miután leestél, és elérkeztél a földalatti járat kezdetéhez, még ■ menj le, hiszen a hatodik hulla ott van a ládában, a sarokban! Most egy eszeveszett nehéz rész jön. Fuss vé-

gig a folyosórendszeren, majd amikor elérkezel a kijáratához, NE próbálj küzdeni a kintiekkel, mert mindig ÚJRA jönnek. Nagylevegő, aztán futás ki, a szemben levő raktár bejáratához. Ez ugyanis a pálya vége.

WAREHOUSE 76

Csak meg kell találni a kivezető utat. Néha fel kell mászni a konténerekre, és nyílásokon átgurulni, néha leszakadó padlókon kell végigfutni, és néhány tüzet is ezzel a felmászós-kikerülő-lemászás módszerrel cselezhetsz ki. Sok elágazás van, ad a jó irány végig a legkézenfekvőbb!



Felkapaszkodsz, aztán ■ helyen elengeded magad. A hatás nem marad el.

MISSILE SILO

Az utolsó pálya mondhatni gyerekjáték eddigi megpróbáltatásaidhoz képest. Egy a bibi, hogy nagyon gyorsan kell cselekedned, egyébként szenné egész a felszálló rakéta hajtóműveinek lángjától. A kezdő emeleten egy őr van, lent kető, őket a gránátvetővel könnyen le lehet lőni. Ezután le a lifttel. Itt látsz egy vízszintes gerendát, ami a rakéta oldalához csatlakozik – mássz fel, majd még egyet feljebb. A rakéta oldalán van egy panel, amit kapcsolj át – feltéve, ha még maradt idő!

Most annyit szölvél trükkös – durván szölvél mocsk – dolog jön. Ahogy megkapod az irányítást, AZONNAL nyomd a JOBBRA oldalazást. Pár lépés után meglátsz szemben egy lecsukódó csapóajtót. Rohanj oda, mint az ördög, és vetődj, azaz gurulj be alá. Így túléled a lángokat.

Végül nincs más dolgod, mint felmenni a kis liften és végig ■ folyosón. Siess, fogy az idő. Az irányítóteremben az egyik tudósnál van egy kód-kártya – amíg nem öltöd meg, nem tudsz kimenni. Így elérkezel a végső, komputerrel telezsúfolt szobába. Három őr van a két erkélyen. Itt ■ balhátos sarokban meg kell keresned egy nagybacska piros gombot (a komputer-falon) a temérdek világító műszer között (rettenetes idegölő elsőre). Ha jó helyen állsz, a Command Computer kiírás jelenik meg.

Miután megkapod az irányítást mássz fel a falra, ess le a másik oldalra és kapaszkodj fel a szemben levő erkélyre, ahol az utolsó katonát lelőtted (közben Rhoemer rád löv néhány gránátot, így siess). Itt ■ hátsó részében találsz egy ládában gázgránátokat. Miközben a gonosz dumál valamit, pottyants egyet kábé oda, ahol áll. Megnyerted!

Martin

SILO ACCESS TUNNELS

Ez a labirintus elsőre felfedezhetetlennek tűnik, de nem az! Indulj el értelem szerűen előre, majd az utat elzáró lézerekaputál jobbra kapaszkodj fel. Az első hídánál le tudsz mászni a szakadék aljára. Végig a folyosón, majd fel a láda-halom tetejéről ■ újabb járatba, és előre a nagy sziklacsamokba. Itt ■ fal mellett van néhány láda, melyről fel tudsz mászni egy piros lámpákkal megvilágított folyosóra. A végén van egy gép, mellyel visszkapcsolhatod a lift áramellátását. Vissza ■ terembe – jön néhány őr – majd a gépen nyomd meg a piros gombot. Most már le tudsz menni ■ "szoba" közepén levő lifttel. Fuss végig a folyosón, a végén újabb lift van, felfelé. Most már csak egy irányba tudsz menni. Elérkezel egy keresztút-hoz, ahol egy híd van. Ha bemész ■ járatba, hirtelen elkezd leomlani ■ plafon – ijessz oda egyet, majd menekülj ki ■ hídán át. Rövidesen elérkezel a Power Room-ba. Itt három olyan gépet találsz, amin piros gomb van. Nyomd b ■ mindet!

TUNNEL BLACKOUT

Remek kis pálya. Mássz le óvatosan gerendáról-gerendára ■ szoba közepén levő lyukba. Ezután végig ■ korom sötét folyosón. A program az éjszakai távcsöves puskát javasolja, én inkább ■ gránátokat. Vigyázz, rövidesen egy szakadékhoz érsz. Lödd le a lent strázsáló őrt, majd ereszkedj le. Fuss végig, majd mássz fel ■ gerendákon. Indulj el egyenesen előre, amíg egy "keresztutcához" nem érsz, ahol egy hidat látsz. Ereszkedj le

BYPHON FILTER

LÁTVÁNYOSSÁG
JÁTSZHATÓSÁG
SZAVATOSSÁG
ZENEBONA

1 JÁTÉKOS
1 MEMÓRIABEN
ARÁNY RÁNYTÓ QUAL TITANI

✓ KATYI KRÁLY KÖLME
TÉSEK, ÁTLETEN, POÉNOK
× KULA MEGVALÓSÍTÁS,
MILLIO PRIMITIV

89%

Egy újabb foci. Pedig, ha valamiből már a piacon van a legjobb (Fifa '99), akkor bizony vagy rengeteg lövét kell beleolni a játékba, vagy valami újat kell előrukkolni, amit eddig még senki sem próbált, vagy valósított meg sikerrel. A Puma Street Soccer az utcai focitól várta azt a pluszt, amivel sikeres és maradandó játékot alkothatott volna, ám az első benyomásaim inkább negatív tartományba nyúlnak. Valahogy fura módon a külsőségek jól sikerültek, a kivitelezés is szép, nem is beszélve a jó ötletekről, melyek egydibbe tették volna a játékot a riválisokkal szemben, ám úgy érzem a végére elfáradtak a készítő és a legfontosabb dologba, a játszhatóságba viszonylag kevés munkát ölték. Ez sajnos meg is látszik a játék legfontosabb részénél: a meccsnél.

A bíró szigorúságát, az időtartamokat és egyéb megszokott dolgot itt is szépen lépésről-lépésre beállíthatjuk, erre nem is érdemes igazán nyomdafestéket pazarolni. Egy ötletet azonban szeretnék adni: a kommentátort kapcsoljátok ki!!! Botrányosan rossz. Tíz mondatot képes folyamatosan ismételtetni, nem is beszélve a gépies hangsúlyozásáról. Igazán nem kell a játék közben, hogy még ez a fél-nótás kezdő-közvetítőpalánta belebőgjön az amúgy is nyögvényes támadásainkba. A megszokott tornák és bajnokságok közül választhatunk, akit viszont nem érdekel annak ott a lehetőség a büntetőrúgásra (Penalty), ami utcai

sokkal, akiket kemény munka után tudunk csak előcsalogatni, ám ekkor már akár a saját csapatunkban is játszhatnak. Pagliuca, Peruzzi, Deschamp, hogy csak párat említek a nevek közül. Előfordulhat, hogy egy-egy keményebb küzdelem után, ahol férfiasan megnyertük a meccset egy utolsó másodperces góllal, jelenik meg az egyik világsztár és kihív egy büntető versenyre. Ilyenkor aztán mindent bele, mert ha nyerünk azonnal csatlakozni fog team-ünkhöz. Miután "előbújtak" a sztárok a gépből, azonnal meniséték el őket, így ezentúl bármikor játszhatunk velük. Csapatok szempontjából elég széles a választék, ám Magyarország

támadásig, ahol egy játékos az ellenfél kapujánál marad. Természetesen nem tudja az összes csapat, az összes stratégiát. Országokként három féle stratégiára van lehetőség. Ezt ki kell tapasztalni. A játékosok irányíthatósága az, ami a legjobban megöli a játszhatóságot. Nagyon macerás és a legnagyobb jóindulattal sem nevezhető dinamikusnak. Egyszerűen zavaróan lassú és nehézkes. A másik érdekes dolog a lövések kivitelezése. Ezekről már a fentiekben leírtam a véleményem nem említtem vi-

Használjátok a falat! Nem szabad elfelejteni, hogy utcai fociról van szó, így nem mehet ki a labda. Nincs is annál jobb, mint amikor egy kényszerítő egyedül mutathatunk be.

Próbáljátok sokat passzolni, mivel a játékosok kevés száma miatt könnyen egyedül maradhat valaki a kapu előtt és azt bizony kegyetlenül ki kell használni!

Összegezve a benyomásaimat a Puma Street Soccer-ról, azt kell mondanom, hogy jó kezdés után



Csapatok szempontjából elég széles a választék, ám Magyarország

PUMA STREET SOCCER



Focihoz méltóan olyan hakis, rávezetés lövés. Ezt melegen ajánlom, mert kicsit segít elsajátítani a kapura lövés fontosabb alapjait, aminek akkor vesszük hasznát, amikor a mérkőzések közepén egyedül állunk szemben a kapussal. Tévedés es- sék: gyakorlás nélkül is tudunk gólt lőni, ám ez sokkal nehezebb lesz, mivel a kapusok valahogy mindent megfognak, vagy a játékosok lövik folyton a labdákat a kapu kellős közepébe, ahol a büszke ár könnyedén magához szorítja a bogyt. A pozitívumok közé tartozik a helyszínek kiválasztása, ahol miután döntöttünk egy rövid, ám annál hangulatosabb átvétel képsorral mutatja meg a játék a helyszínt. Először csak 6 pálya közül választhatunk, ám már itt feltűnhet a Puma Sports Garden, amit nem lehet választani, akármilyen kitartóan próbálkozunk. A játék tele van rejtett pályákkal és játéko-

sajnos nem szerepel az étlapon. Lassan elérkezünk arra a pontra, ahol kezdenek előbújni a játék hibái: a mérkőzésre.

A legfontosabb dolog a taktika megfelelő kiválasztása! Ezt játék közben az L2-es gombbal tehetjük meg, ilyenkor a kép bal alsó sarkában megjelenik a kívánt taktika. 10 megoldás közül kell eldöntenünk, hogy melyiket érdemes bevetni, az egyszerű emberfogástól egészen a "lesipuskás"-féle

szuper-lövésre apellálni, mivel nem ér semmivel többet, mint egy egyszerű jól megszűrt labda. Azok kedvéért, akik szeretik az ilyen típusú focikat, adnék egy pár tippet, a jobb játék és a minél előbb megjelenő extrák érdekében.

A védekeket úgy tehet megnehezíteni a kapus számára, ha röptében, vagy csavarva rúgjuk meg a labdát. A csavarást egyszerűen a nyílak valamilyen irányba való elhúzásával érhetjük el a lövés pillanatában.

erős visszaesés tapasztalható a játékban. A nehézkes irányítás a játszhatóság rovására megy, az ötletek, rejtett pályák, játékosok, szuperlövés...stb. nem elég 1999-ben ahhoz, hogy az utókor számára is maradandó legyen ez a játék. Még a grafika is elfogadható lenne, egyszerűen nem értem, hogy miért nem figyeltek jobban magára a mérkőzésre. Még mindig csak a Fifa '99-et tudom a legjobbnak kikiáltani, bár én lennék a legboldogabb, ha végre megjelenne a piacon egy annál is jobb fociprogram. Attól tartok, ha ilyen lesz, annak már csak Fifa '2000 lehet a neve. Ha rám hallgat a Puma, megmarad a sportruházatnál, a PSX játékokat pedig bízva valakire, aki a virtuális stoplik élvezhető kivitelezéséhez ért, nem a melegítőkhöz.

Adam



PUMA SOCCER

LÁTVÁNYOSSÁG
JÁTSZHATÓSÁG
SZAVATOSSÁG
ZENEBONA

11 JÁTEKOS
1 KONTROLLER
ANALÓG RÁNYÍTÓ

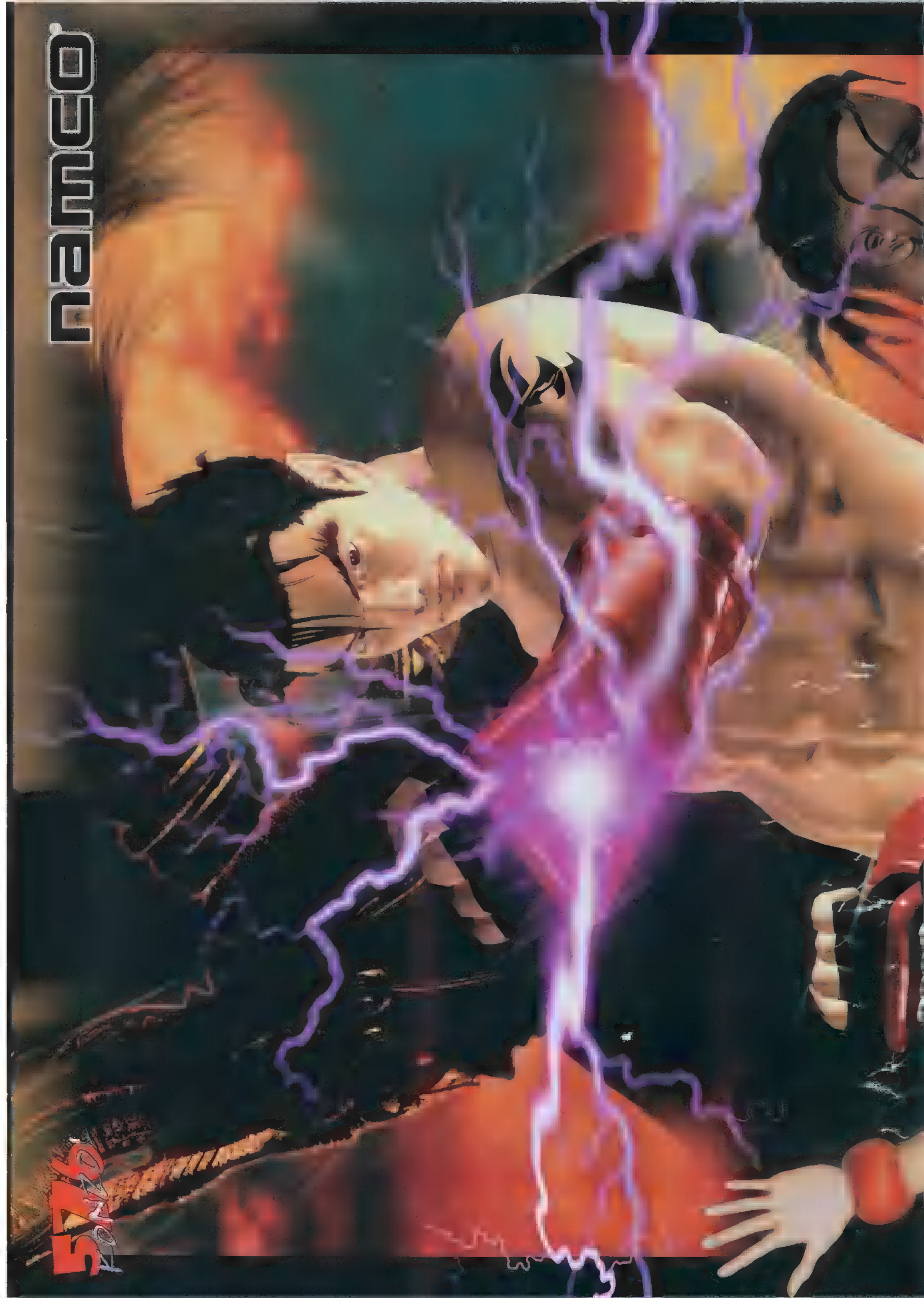
✓ **11 FTÁRTÁR**
× 100% JÁTSZHATÓSÁG

100%

576 KONZOL



namco



576

KÖD-X

SILENT HILL VÉGIGJÁTSZÁS

A HATVIZ

Az autóban ébredsz. Esik a hó. Körülötted sejtlenül mindenfelé. A melletted lévő ülésre pillantasz, melytől hirtelen megemelkedik az adrenalin szinted: eltűnt a lányod! Kiszállasz az autóból, majd gyors körülnézés. Feltűnik egy alak a távolban, s ahogyan egyre jobban nézed, kiélesedik a kép: igen, ő lesz az. Futás utána. Hiába futsz teljes erődből csak nem bírod utolérni, míg el nem érkezel egy ajtóhoz. Belépsz és rögtön rossz érzésed támad. Mi az a vértolt ott a földön és a falon? De most fontosabb a gyerek, úgyhogy elindulsz utána. Am hirtelen történik valami. Teljesen sötét lesz. Még szerencse, hogy volt nálad néhány szál gyufa. Egyre gyűnőbbá válik a hely: tolokocsi, kárházi hordágyak, s mindegyik csupa vér. Na tessék, még ez is: egy zsákcukor. Azonban nincs sok idő elmélkedni a dolgokon, mert két furcsa lény támad rád. Nekik van fegyverük, neked nincs. Hiába szögszen a futás, de mint a mondás is tartja hasznos, így ezt teszed. Azonban a bejárati ajtó zárva van, így kétségbeesve várod mit tesznek veled az oprá lények. Egyre jobban közelítenek feléd, már a kezüket is lendítik: egy késszúrás – kettő – már a harmadik vágás – jön a negyedik, de ekkor teljesen elsötétül a kép...

Aztán hirtelen felébredsz egy kávézóban. El pillantásra kiszűrod azt a helyes bármács csajt, aki közeledik feléd. Miután beszédbe elegyedsz vele, már is megtudod a nevét: Cybil Bennett és az is kiderül, hogy a szomszédos város Brahms rendőrsén dolgozik. Első kérdésed, hogy mi történt a lányoddal, és egyáltalán, mi ez az egész, ami ebben a városban folyik. Mivel Cybil sem tud lényegi információval szolgálni, ezért épkezláb ötletnek látszik megkeresni Cherylt. Mielőtt távoznál Cybil egy pisztolyt nyom a kezbe, hogy legalább legyen mivel megvédeni magad, majd néhány jó tanács kíséretében elmegy segítséget hívni. Akkor most körbenézel: lehetsz a kávézóban a már most kézbe veheted a fegyveredet. Menj oda a pulthoz és vedd fel a jobb széléről a Health-et, a városka térképét és a zseblámpát. Majd sétálj át a bal oldalra, ahol egy konyhakész és egy újabb energia vár.

Ezek után próbálj meg kimenni az ajtón. Azonban megszólal a rádió. Harry kicsit furcsálja a dolgot, ezért közelebbre lép a megfigyelője. Hát nem bejött egy repülő szörnyeteg?! Mégiscsak jó, hogy kéznél volt az a fegyver... Ha már így rád ijesztett az a fránya rádió, akkor vedd is fel. Ezután mindig jelezni fogja majd, ha ellenség közeledik, így egyfajta radar-ként működik tovább.

Végre kint a friss levegőn. Harry első ötlete, hogy ellenőrizze azt a kis sikátort, ahol Cherylt látta utoljára. Ezt én is jó ötletnek tartom csak előtte még le lehet ellenőrizni pár helyet. Például a kávézó melletti padon két tölténytár is tartózkodik. Vagy a kávézó-tól balra lévő Queen Burger étterem ablakában lévő Health. Ezeket felvéve, haladj tovább Észak felé a Bachman Road-on és térj be a jobb oldali boltba. Itt 3 darab kis energia és egy nagy First Aid Kit található. Valamint itt lesz az első speciális tárgy is a Channeling Stone a pénztár mellett a pulton. Most hagyd el az áruházat és itt az út végén kutasd át a dzsipeket. Egy energiával lettél gazdagabb. Most már el is nézhetsz a sikátorba. Ut közben néhány rusnya ebet és némi szárnyasokat kell leledőznöd, de a bent található 2 tölténytár némiképp kárpótol. Merészkedj egyre beljebb, egészen addig, ameddig csak lehet. Cheryl nincs, helyette viszont van kifestő-könyv. Ez az a könyv, amit Harry vett lányának, s mindig rajzolgatott bele. Egy lapon egy rejtett üzenet van. Meghőzzá az, hogy "iskolában". Talán az iskolába mehetett! Még vedd fel a vascsovet (egy újabb fegyver), majd nézz körbe a városkában. Aki kiteszt önálló, az minden lehetséges helyen megpróbált kimenni, de láthatta, hogy ez kudarcra ítélt próbálkozás, mert minden lehetséges kijárat hely el van zárva.

Járd végig a Matheson Street-et, és a bal oldali végénél újabb papírosokat találhatsz a földön. Ezek szintén Cheryl-től származnak, és arra utalnak, hogy a Levin Street-en van valami kutyaház. A papír nem hazudott, látogass csak el a Levin Street-re! Az egyik ház előtt lesz egy kutyaházat, melyben egy aprócska kulcs lapul. Ezzel a melletted lévő ház ajtaját tudod kinyitni. Bent több érdekes dolog is lesz. Elsősorban 2 tölténytár, egy energia és egy First Aid Kit, valamint a második titkos tárgy a Katana kard, amit a jobb oldalon lévő kis szobában vehetsz fel. A ház hátsó kijáratát 3 lakat védi, mivel semmilyen úton-módon nem lehetséges az eltávolításuk, vizsgál meg a ajtó melletti táblát. Egy térképet találsz, vélhetően a lakatok kulcsainak lelőhelyével. Ezt Harry át is másolja a saját térképére.

Most akkor menj ki a házból és indulhat a keresés. Az első kulcs, a Lion, fenn van északon a rendőrautó csomagtartójában, mellette meg egy töltény van. A következő helyszín a kávézó mögötti sikátor, ahol a rácsos ajtón be tudsz menni. A kis kosárpályán lesz a Woodman kulcs, illetve egy energia. Ha visszamész a sikátorba, folytasd az utat felfelé, mert két tölténytár is a tied lehet. Menj ki az Elroy Street közepére, aminek el van vágva a dél felé vezető útja. Nos, ha jobban szemügyre veszed a szakadék jobb oldali szélét, akkor észreveheted, hogy egy kidőlt fán folytathatod az utadat. Nocsak, nocsak, egy kisebb szigeten meglelted a Scarecrow kulcsot (a ház postaládájában van), valamint egy egészségügyi üvegcset. Ha jól számoltam, megtaláltad mind a 3 kulcsot, amivel akár azonnal visszatérhetnél a házhoz, de van még pár tárgy, ami szanaszét hever. Ilyen például az a First Aid Kit, amit 3 kutya véd a Matheson Street E-betűjénél lévő sikátorban. De van ennél eldugottabb tárgy is, mint például a Levin Street E-betűjénél lévő hűtő. Köve hiszem – ha nem mondom – hogy e hűtőnél van, pedig a szakadék melletti ház ajtajában ott egy energia.

Ebben a városrészben most már mindent felszedtél – menj is vissza a házba, ahol most már ki tudod nyitni az ajtót. A hátsó ajtó a kertbe vezetett, ahol megtörténik a második furcsa dolog (az első a falkosság teljes hiánya és a mutáns állatok megjelenése volt). Szóval teljesen sötét lesz. Ez azért érdekes, mert ilyen folyamat, hogy a nappalból éjszaka lesz, nem mindennapos szokott lejátszódni. Még milyen szerencse, hogy a kávézóból nálad maradt egy zseblámpa. Ezt menet közben bármikor leolthatod a Kör gombbal, csak az lesz a baj, hogy ilyenkor nem látsz semmit. Ellenben előnye is van. Ilyenkor nem látnak ellenfeleket, így ha halkan közeledsz, simán elcsúszhatsz mellettük. Na, de el is kéne indulni talán. Itt a kertben van egy kerti asztal, mellette kerti székek. Vedd fel a kerti energiákat, majd távozz a kerti kapun (a kert végében). Egy sikátorban vagy, azt javaslom fordulj észak felé, és menj fel a térkép legfetejére. Nocsak, egy beomlott hid. Két vadállat áll lesben, de egy energia és egy tölténytár is szeretettel vár téged. Most haladj dél felé. Menj be abba a kis zsákcukrába, ami az Old Silent Hill feliratú O be-tűjénél van, benne egy energia és egy töltény vár. Most már egyre közelebb vagy a iskolához, de még mindig a menj be, hanem szállj fel az iskolabuszra. Vezetni sajnos lehet, de 2 health-el gazdagabb lehetsz. Ha akarod bemehetsz az iskolába, inkább csak az akciót és kihívást kedvelőknek ajánlom, hogy nézzenek el a busz mögötti sikátorba, ahol, vagy 6 repkedő szörny vár. Semmi extra, csak nehéz őket megfektetni.

ISKOLA

(Először is egy zárójeles megjegyzés: amerikai szabvány szerint a földszintet én első emeletnek hívom, mint ahogyan a játék is. Erre figyeljete!) Bent az iskolában néma csend fogad. Rögtön a hall bal oldalán vedd fel a térképet és lépi be a szentélybe,

a tanulók rémálmainak helyére: a Midwich Elemmentary School-ba. Egy folyosón vagy, jobbra téved rögtön van egy ajtó: ez az egészségügyi szoba. Ez egy biztos pont, mert itt tudsz menteni, ez mindig elérhető lesz, másrészt most is van benne egy kis energia és egy First Aid. Menj vissza a folyosóra, és mivel a hálad mögötti ajtó zárva van, baktass végig, egészen a recepcióig. Ha megnézed az asztalt belülről, láthatod, hogy három feladvány itt. Az első 10, a második 12, a harmadik pedig 5-ös számjeggyel szerepel. Érdekes. Mik lehetnek ezek??? Ne törd a fejed egyelőre, inkább menj be a kis ajtón. Nézd meg a furcsa festményt, ami mintha egy ajtót ábrázolna. Azonban nem tudsz vele mit kezdeni, inkább vedd fel a löszert az asztalról. Menj vissza a folyosóra és a iskola bejáratával szembeni ajtón menj ki az udvarra. Két mutáns szörny ront rád, intézd el őket, majd nézd meg az udvar sarkát. Egy toronyóra áll csöndesen, melynek ajtója zárva, de van két bemélyedés az oldalán. Felpillantva a tetejére, láthatod, hogy a óra 10-et mutat. Mi is volt a feladvány a recepción? Akkor most haladj tovább az udvar másik végébe, és menj be a kis ajtón. Az iskola szemközti szárnyában vagy, egyelőre azonban ne csinálj semmit, csak old meg a két szörnyet és menj ki a folyosó bal oldali ajtaján. Itt menj fel a lépcsőn és az első ajtón balra fordulj. A térkép szerint kell itt lennie egy kémiaszertárnak. Úgy is van, az első bal oldali ajtó oda nyílik. Vedd fel a vegyszert, majd menj át a melletted lévő helyiségbe. Aki önerőből akarja megoldani a dolgot, az ugorja át a következő mondatot, és olvassa el még egyszer mit írt a recepción lévő segítség. Szóval ott egy kéz, amit szorongan valami. Semmivel sem lehet megmozdítani, mit lehet ilyenkor tenni? A nálad lévő vegyszerrel önts le, majd vedd fel az Arany medált. Mielőtt távoznál a szobából, még vedd fel a tölténytárat is. Menj vissza a fő folyosóra és menj le a lépcsőn. Itt tehetsz egy kis kerület és ne rögtön az udvarra menj, hanem hátulról közelíts felé. Ez azért lesz jó, mert így kinyithatod az eddig bezárt ajtót a lenti részen. Most menj a toronyórához és rakd be a medált a helyébe. Az óra megmozdult, most már 12-t mutat. A következő rejtvény a zenével kapcsolatos, irány tehát újfent a második emelet. Itt most menj végig a lépcső utáni folyosón, s csak a végén fordulj be balra az ajtónál. Itt rögtön jobbra lesz a zeneszoba. A szoba közepén egy nyitott zongora díszleg, rajta pedig vérvonok. A falon van egy dal, mégpedig a madarakról. Aki nek sikerül megoldani segítség nélkül, nekik nagy gratulációt küldöm. Még egy figyelmeztetés előtte: A madarak némák!

Szóval ha még ekkor sem megy, akkor számold meg az összes lenyomható billentyűt (vedd bele a feketéket is). Valahogy így fog kinézni:

2 4 7 9 11
1 3 5 6 8 10 12

A megoldás pedig a 3, 10, 11, 8, 2 sorrendben történik. Ekkor kiesik az ezüst medallion, amit máris eltehetsz zsebre. Menj vissza a folyosóra és menj végig, egészen a következő ajtóig. Menj be, s mint látod, ez egy megzörgő hely volt, ahol a gyerekek a cuccukat tartották. Még megvannak a feliratok a falon, hogy ne játsz, és ne rohanguj. Itt ugyan nem sok érdekes dolog van, de azért azt ajánlom nézz egy kicsit körül. Főleg ott hátul az egyik szekrény körül...

Miután kijöttél menj egyenesen a következő folyosóra. Majd használd a lépcsőket az elsőre. Itt is ki tudod nyitni az egyik lezárt ajtót. Helyezd be a medált, mire a óra újra vált. Most már 5-nél áll, s ez azt jelenti, hogy már csak 1 rejtély van hátra. Mielőtt megnéznéd mit is rejt magában a pince, nem ártana jól körülnézni ebben a kissé furcsa környezetben. Először is azért, mert egy csomó tárgy hever felszedetlenül.

Mint például az első szint felső-jobb oldali osztályterme. Itt egy tárral leszel gazdagabb. De ott van még a Hall és a Storage Room közötti kis helyiség is, ahol szintén egy tölténytár vár. Ezek után fent a másodikon a felsőbal osztálytermet ellenőrizd. Egy kis energia rejtőzött az asztalon. A fiú WC-ben ugyan nincs semmi, csak egy érdekes sírás. Ez vajon mi lehet??? Inkább nézz be a lányokhoz. Na itt már van egy kis akció is. Két zombi gyerek mászkál, akiket ledurranthatsz, de a fogtán vannak a töltényeid, akár a vascso is egyszerűen beválik ellenük. Mindegy, mögöttük lesz majd egy tár. Az alsó-jobb oldali osztályteremben egy tár, míg a könyvtárban egy First Aid van. Érdemes benyitni a könyvtárból nyíló kis helyiségbe, ahol ugyancsak egy csomó könyv van, de egyiket sem lehet elolvasni. Ja, és van itt még egy zombi. Most már mindent összeszedtél, ami ebben az épületben van, mehetsz a pincébe. A Boiler Room-ba tudsz csak bemenni, de ez most épp elég lesz. Nyomd meg a piros gombot a boiler elején, mire az zöldre vált. Azt hiszem minden megvan, irány az óratorony! Nos, igen, nyitva is áll. Lépi be, majd menj keresztül a átjárón, ahová kerültél.

Miután felmáshztál a lépcsőn kilépsz az udvarra. Furcsa. Mintha ugyanoda érkeztél volna, ahonnan elindultál. Vagy mégsem? Az az érzésed, hogy valaki megint szórakozik veled. És különben is, mi az a furcsa jel ott a földön. Nézzük csak a térképet. Ez is furcsa. Hiszen eddig mást se csináltál, mint egyik ajtón, ki és be, amit eddig a térképre írtál, az mind eltűnt. Esetleg egy másik helyen vagy, vagy egy másik időben? Mi ez az egész, ami történik veled? Nagyjából a kérdéseket teheted fel most joggal, nyomás kideríteni! Az egyellen bejárat az iskolába nem sok kedvességgel fogad. Rögtön két kis szörnyecske állja az utadat. Miután lelőtted őket, máris szembebe ötlük, hogy ez egy teljesen átalakult hely. A föld tiszta rács és kosz. Menj be a szemközti szobába, ahol egy nagy ventilátor állja az utadat. Ez is kissé furcsa, hogy itt minden tiszta vér... De nem lehet egész nap ezen filozofálni, hiszen Cherylnek is kell lennie valahol! Vedd fel a töltényeket és az egészségügyi csomagot, majd menj be a Storage Room-ba. Érdekes dolgok vannak itt is. Kidekóralt, fejnélküli kislányok a falon... Neked most egyelőre csak a használható tárgyak kellene, úgyhogy vedd fel a gumilabdát. Menj ki a jobb oldali folyosóra és vedd fel a padról a energiát, majd bent a fenti teremben a sárga kártyát. Ezen a helyen, ha először játszol, akkor lehet, hogy egy kicsit szívnifogsz, de higgadtan mindent el lehet intézni. Elvégre, mi az a ó szörny, ami egyszerre rád támad. Annyi a lényeg, hogy fuss el tőlük jó messzire, majd amikor beállsz eléjük, hogy lelődd őket, úgy fogad a kamerát, hogy minden szögben jól láss. Szóval fuss el az infirmary-ba, ahol tudsz menteni, de tied még egy kis és egy nagy energia. Ezután menj be a Lobby-ba, ahol mondanom sem kell megint egy furcsa dolog történik. Megtalálsz egy tolokocsi. Node, hogyan kerül egy tolokocsi a legelittebb iskolába? Mindenesetre te vedd csak fel az ampullát. Menj vissza a folyosóra és látogasd meg a recepciót. Mintha ez a hely is egy kicsit megváltozott volna, minden tiszta drót, csak a kis ajtó maradt változatlan ott hátul. Mivel minden kijárat blokkolva van, menj be rajta. Na, ha innen tudsz kijutni, akkor valami áldogi csapda lehet itt, mert minden ajtó zárva van. Vedd fel a töltényt a kanapéról, majd nézd meg jobban a falat. A múltkoriban egy festmény volt itt, most meg egy ajtó. Nahát! Csak egy baj van, nem nyílik. Szerencse, hogy nálad van a Yellow Picture Card, amivel pillanatok alatt a szemközti folyosón találod magad. Na itt egy furcsa rész következik. A női mosdó ugyanis teleportként működik. Amint bemész az ajtaján, máris a második emeleten leszel. Tehát, menj be, majd menj ki, és tényleg. Ott vagy fent. Intézd el a csúnya csótányokat, majd menj be

a fiú kétbetűs kitérőbe. 2 db pisztolytár és 1 shotgun utánpótlás vár. Whoaaa! Csak nem lesz ezenkívül valahol egy Shotgun is? Menj vissza az elsőre a női WC segítségével, ahol is használd a második ajtót. Mintha valaki lenne a helyiségben, ezért óvatosan közelítsd meg. Jajji, egy hulla! Sebaj, az a Shotgun jó lesz ott a lábainál. A falon még van egy vérellesztett üzenet, ennek semmilyen különösebb jelentősége nincsen. Menj vissza a folyosóra, majd keresd meg a tanári szobát. Kettő is van belőle, neked az kell amelyikben a telefonok is vannak. Persze van itt a pisztolyba töltény, ha érdekel. Szóval telefon. Egy reménysugár lehet, felhívni a Rendőrséget, vagy bármi – már ha működne. De hát nem. Menj ki a ajtón, ám hirtelen furcsa dolog történik. Megszólal a telefon. Gyorsan odasietsz, és merészen megkérdezed: Haló? A hangból ítélve Cheryl az, és a segítséget kéri. Hát ennek a fele sem tréfa, de aztán elhallgat a telefon. Ááásem! az járhat a fejedben, hogy minél előbb kijuss innen – a lányoddal együtt. A lépcsőn jutsz fel a második emeletre. A bal oldalon kell most ügyködnöd. Legalábbis ha szeretnél egy-két tárgyat gazdagabb lenni. A bal felső osztályterem egy pisztolytárat ad, az alatta lévő hely meg ugyan ezt a Shotgun-hoz. Még a folyosón is körülnézhetsz, hiszen az egyik padon még egy energia is rejtőzik. A most következő állomásod legyen a Locker Room. Na, milyen emlékek fűződnek hozzá? Akkor most nyisd ki ugyanazt a szekrényt és klúdzd meg az óriási mutáns macskával! Na jó, csak vicc volt. Viszont a kulcsot hozd el. Hogy miféle kulcsot? Indulj el csak kifelé (húú, de szeméti dolog másokat ijesztgetni). Szóval megvan a kulcs a Library Reverse szobához, amibe be is mehatsz és fel is szedheted az energiát, valamint a következő könyvtárban a pisztolytöltényeket. Mivel a szemközti osztályterem zárva van, így máshová kell menni. A tetőn még ügysem voltál, ugyan el oda. Nézd meg a réseket a jobb oldalon. Az egyikben egy kulcs van, a másik meg csak úgy ott áll üresen. Rakd be a gumilabdát az üres lyukba és tekerd meg a kereket. A víz elkezd folyni, a lábad beömlte az első lyukat, így a víz tovább csordogál. A második lyuknál pedig magával viszi a kulcsot. Zárd el a csapot és nézz le az udvarra. Az egyik csatornaeresz egy kis tartályba vezette a vizet, és vele együtt a kulcsot is. Most, hogy megvan végre az osztályterem kulcsa is, menj fel és használd is. Vedd fel a teremben a health-et és kint is a padról. Hátul menj le a lépcsőn, majd nyisd ki az eddig bezárt ajtót. Az Infirmary-ban menthetsz ha akarsz, mert a főellenség fog jönni. De ha aranyra mész, akkor ezt nem kéne erőltetni. Szóval, akkor pince. Először menj be a Storage Room-ba, itt némi utánpótlásra tehetsz szert. A két Shotgun patron és az Ampulla a jutalmad. Akkor már csak a Boiler Room maradt hátra. De hát mi ez? Logikai feladat? Már a vidámparknál sem bírtam azokat a forgó rácsokat, és akkor tessék, most itt van belőle rögtön kettő. A rácsoknak különböző sűrűségű fogai vannak, s a bal és jobb oldalon lévő karokkal úgy kéne mozgatni, hogy megnyíljon előtted az út. Túrelmetlenebbek kedvéért álljon itt a megoldás: A jobb oldali kart kétszer balra, a bal oldali egyszer jobbra kell forgatni. Na most már aztán tényleg senki nem ment meg attól, hogy eljőjön az első főellenség.

FŐELLENSÉG

Elég randa egy teremts azt meg kell hagyni. A lényeg az, hogy ne engedd, hogy elkapjon. Ott a tűz közepén, s a körül kéne szaladgálni. Eleinte csak haragdalni tud, de így még megoltni tudod. A jobb kezű kezd el futni előre, majd amikor jó messze kerültél tőle, lök bele jó néhányat a kézfegyvereddel. Ekkor meg kell hallanod egy különös muzsikát. Ez lesz a jel. Most, ha közel engeded magadhoz a szörnyet, az óriásra yújítja ki az arcát és ha nem vigyázol menthetetlenül megesz. Eppen ezért válts át a Shotgunra és amikor ilyen nagy a pófája, akkor eressz bele álmot. Persze vigyázz, mert ha nem vagy elég gyors, akkor szintén halállal végződik a kirándulás. Javasolnám, hogy amikor éppen elkezd nyújtani a szörnyeteg lépjen hátra, s csak utána lőj, mert ha elhibázod, még mindig lesz közeledő esélyed. Csak zárójelben tenném hozzá, hogy bár ez az első nagyobb szörny a játékban, s nem is különösebben erős, de roppant mód tud szívatni, amikor véletlenül bekap. A játék során nem lesz több ilyen szívatós szörny, csak itt kaptunk egy kis izelítőt a programozók kedvességéből.

Siker esetén megszólalnak a légi szirénák és a valódi iskolában találd magad. Egy lány jelenik meg előtted, az aki az úton is állt előtéd. Mielőtt azonban bármit is szólni tudnál rejtélyesen eltűnik. Most

már csak az a kérdés, hogy mi történt Cheryl-lel? Vedd fel a földről a kulcsot, majd menj fel az első emeletre. Furcsa dolog történik – harangoznak. Ez azért is érdekes, mert eddig egyetlen lélekkel sem találkoztál, most meg valaki kongatja a templom harangjait? Nyomás a recepcióhoz. Nézd meg a tanárok névsorát. Aha. Megvan K. Gordon. Az ő kulcsa volt lenni a pincében, az a házát kell tehát felkeresni. A térképen minden út lezárva maradt, visszatértünk tehát a normális világba. A templom a következő állomás, azonban minden út el van vágva. Irány tehát K. Gordon háza. Vedd fel a két tölténytárat, majd távozz a szemközti kijáraton. A városka egy eddig elzárt területre jutottál, most már szabad a templomig. Azonban még van pár tárgy, amit jó, ha felveszel. Például a Levin Street-en lévő ház ajtajában lévő health. De a Bradbury Street egyik padján is van egy (még a kis sikátor előtt). Szaladj végig a mellékutcán, fel északnak és fordulj balra. Itt van egy láncfűrészes bolt is, ahol egy láncfűrészt is felvehetsz, csak attól függ hányadszor jatszol a játékkal. Először végig kell menned, hogy megkapd a gázolajat, de azt csak később szedheted fel. De ha felszeded és visszajössz vele ide, és használsz, akkor tied a fegyver. Van azonban a későbbiekben egy fűrógép is, ami szintén olajjal működik. Ha harmadszor játszol, akkor már mindkét fegyvert felvehetsz a gázolajjal, negyedszer már kell hozzá. A helyzet tisztázva, tudd, hogy ide kell visszajönni. Vedd fel a pisztolytöltényt és irány a templom.

TEMPLOM

Itt furcsa dolgok történnek. Harry összefut egy Dahlia Gillespie nevezetű egyennel, aki furcsa módon már várt rá. Különböző gonoszról beszél, ha jól vettem ki a szavaiból járatos lehet a fekete mágiában az öreg. Minekutána túl sok kérdést teszünk fel az asszony bezárkózik egy oldalsó szobába. Hiába kopogatsz neki, nem hajlandó ajtót nyitni. Akkor faszuk ki a templomot... Vedd fel a furcsa háromszöget, a Drawbridge Key-t és az energiát. A boszi, mintha valami előre megtervezett utat ajánlott volna? Igen, azt mondta menj át a hídon. Nézd meg a térképet. Mielőtt a híd felé mennél az utadat meg kukkantsd el a benzinkút irányába. Nyiss be a szerelő műhelybe, ahol megtalálhatod az újabb titkos tárgyat, a gázolajat. Tudod, most választhatsz, hogy mit teszel vele! Van még itt egy autómotor, de sajnos nem tudod berakni a utába és jól elhajítani vele (ezt amúgy nem értettem, hogy mi a **** lehet?). Inkább vedd fel a töltényeket. A töltőállomás mögött van egy kamion. Sajna ezt sem lehet használni a venni, de van mellette két tölténytár, egy a pisztolyhoz, egy pedig a Shotgun-hoz. Most már nyugodt szívvel elindulhatsz a híd irányába, ezzel a városrészsel végeztél. A híd felé vezető út jobb oldalán van egy kis lépcső lefelé. Pár madár vigyáz rá, de ha elintézted őket, vedd fel a First Aid-et és a Shotgun töltényeket. A hidat irányító központban lesz a fűrógép, egy bevásárló tékép és egy health. A térkép azért kell, mert elhagyod Silent Hill-nek ezt a részét, és átmész a következőbe. Izgalmasan hangzik... Helyezd be a kulcsot a panelba és nyomd meg a gombot. Az eddig felhúzott híd leereszkedik, szabad a pálya a másik városrészbe. A híd bal oldalán van egy kis épület (a térképen rózsaszínnel jelölve). E mellett van egy hordó, aminek a tetején van egy energia, valamint a híd jobb oldalán egy lépcső, amin egy tölténytár a pisztolyhoz.

Hah, micsoda mázli! Nézz csak előre, mi van itt? Egy rendőrség. Gyorsan intézd el az épület előtt áthaladó dögöket, majd nézz be az őrsre. Sajnos egyelőre senki nem akar segíteni, mert teljesen üres az épület. Vedd fel azért a temérdek löszert, majd nyiss be az egyik ajtón. Olvasd el a táblát, amin valamiféle kábítószerről informálnak, illetve a jegyzetet az asztalon, amiben leírja valaki, hogy meghalt egy rendőr szívbetegségben, aki sohasem volt szívbeteg.

KÓRHÁZ

Azt hiszem egyelőre ennyi, nézd meg a térképen hol van a kórház, mert most az a küldetés következik. Menj be a kórház kertjébe, lödd le a kutyákat, majd menj be a főbejáraton is (a kertben a másik ajtó zárva van). Beni haladj el a recepciós pult előtt, és fordulj balra. Lövés hangja hallatszik – vajon mi történhetett? Rögtön az első ajtó balra megválaszolja a rejtélyt. Harry összefut a kórház egyik doktorával Dr. Michael Kaufmann-nal, aki éppen az imént intézett el egy szárnys dögöt. Miután tisztázódik, hogy Harry valódi emberből van, rövid, ámde velő-

beszélgetés kezdődik. Első épeszü kérdésként vedd fel, hogy mi történt ezzel a várossal? A doktorúr nem tud válaszolni, ugyanis lefelelt egy szünetre, s amikor felkelt már csak az üres kórház és ez a furcsa hőés fogadta. Hó, nyáron? Hát ez tényleg elég kivételes. A másik dolog, ami hőést érdekl, az a lánya. Sajnos ezen kérdés is megválaszolatlan marad, mert egyrészt nem látta, másrészt kevés esélyt lát rá, hogy még életben van. Főleg ilyen körülmények között. Hát nem túl valami kedves ez a doktorbácsi, le is lép. Miután magadra maradtál állj szembe a kék szekrényrel és jobbra menj ki. Egy kis szobában vagy, itt azonban semmi extra nincs, folytasd tovább utadat. A recepciós pulthoz jutottál, csak most te vagy bent? A telefon természetesen nem működik, de a kórház térképével és egy First Aid Kit-tel gazdagabb lettél. Menj vissza a találka helyszínére és menj vissza a folyosóra. A következő célállomás legyen a Doctor's Office. Hátha van ott valami érdekes dolog. Hát egy pincetérkép volt az asztalon, de más semmi. A konferencia szobában megtalálhatod a pince kulcsát is, de ez még mindig nem sok nyom. Na majd a konyha! Nézz jól körül, mert van itt egy fontos tárgy! Igen, az üres műanyag üvegre gondoltam. E nélkül bizony lemaradnál sok mindenről! Többek között a jó befejezésről is! Menj át a következő szobába, ez az igazgató székelye. Amint látszik, nem mi jártunk itt először. Valaki teljesen feldúlta az egész szobát. Talán Dahlia volt az? Lehet, hogy keresett valamit? Mindenesetre alaposágát jelzi, hogy még össze is tört egy piros folyadékkal teli üveget. Ezt viszont kegyetlenül ki tudod használni, merítsd meg a műanyag üveget benne. Ezen az emeleten nincs már más elintéznivalód, úgyhogy irány a pince. A generátorszobában tudod felkapcsolni az áramot, így működésbe hozhatod, az eddig üresen álló lifet is. Szállj is be, és menj vele a másodikra. Lépi ki az emeletre és ellenőrizd a kijáratot. Zárva. Menj egy emelettel feljebb. Ott is próbálj kimenni. Ez is zárva. Vissza tehát a liftbe. Nini, megjelent egy új emelet, a negyedik. Használd is ki a vissza nem térő alkalmat és látogass el, erre az új emeletre. Egy lány alakját látod, amint szépen beszél egy antik boltba. A vízió elmúltával valami furcsa dolog történik a kórházzal. Mint az iskolánál történt, teljesen mocskos lett minden. Ehhez a mocskos látványhoz hozzájárul az a háborzongató kameramozgás és zene. Mivel ehhez a negyedik szinthez nincs térkép, és amúgy is minden ajtó zárva van, nagyon gyorsan lépi le innen. Még szerencse, hogy hamar megtalálhatod a lépcsőt, ami a harmadikra visz. Hah! Micsoda gázság. Miféle élőlények élnek erre? Mutáns növények és doktorok? Hát elő azzal a láncfűrésszel. Ha jobban körülnézel az emelten, láthatod, hogy egy kijárat van csak, az viszont egyelőre zárva van. Még kell keresni hát a 4 színes követ, amivel majd kinyitják a növérszoba ajtaját.

A férfi klotyóban lesz rögtön az első, a kék teknős kö. A 302-es szoba legyen a következő célpont, ahol tudsz majd menteni, de van itt még egy videó is, már csak a beleváló kazetta hiányzik. Ja, és egy Shotgun töltényt is találhatsz. A 304-es szoba a következő hasznos állomás, van itt egy energia. A 306-os következik, ahol megtalálhatod a második lapka, a sárga macskakő. Vissza a folyosóra, onnan pedig a Storage Room-ba. Vedd fel a vértasakot, a pisztolyt és a Shotgun töltényeket. Ezt a emeletet úgymond kivégezted, tehát most már új munka után nézhetsz. Mondjuk menj le az elsőre a lifttel. Rögtön miután kiszállsz, lépi oda a ital automata-hoz és vegy ki belőle 3 energiát. Ezután látogassd meg az igazgató szobáját és vedd fel a piros királynő táblát. A konyhában egy energia lesz, az irodában pedig némi töltény a pisztolyhoz. Nos, úgy látom ez az emelt is készen van. Most menj fel a harmadikra, majd onnan lépcsőn le a másodikra. A 201-es szobában találsz majd egy öngyújtót, a 204-es szobában pedig a utolsó táblát, a zöldet. A növények szobája tárt karokkal vár, annál is inkább mert nálad van a továbbjutást jelentő 4 kö. A falon van egy versike, ez talán segít a megfelelő sorrend felállításában. Ha nem menne, akkor it a megoldás. A kéket a jobb felső sarokba rakd. Ezután jön a zöld a kék alá, majd a sárga a bal alsó sarokba. Az ajtó megnyílik... Lépi be a műtőbe, ahol megtalálod a pincében található raktárhelyiség kulcsát. Az Intensive Care Room-ot kell még ellenőrizned az emeleten, hogy megtaláld a Disinfecting Alcohol tárgyat. Ez a továbbjutás szempontjából lényeges tárgy, nem úgy mint a 206-os szobában lévő First Aid Kit. Azért ez sem árt néha... Akkor most célozd be a pincét. A Morgue-ban lesz egy rakás hulla, meg két rád támadó nővér is. A lényeg az egészről egy ampoule és egy health. A Generator Room-ba

térve egy igen érdekes fegyvert tehetsz a magadévá; egy kalapácsot. No, de nem is akarmilyen kalapácsot, pont egy olyan szép pirosat, mint amelyet a kórház használ, ha be akarnak lötni egy ablakot. A Basement Storeroom-ban sok polc van, de a polcoknak van egy tulajdonsága: általában van rajtuk valami. Nos, ez tézis ez esetben is beigazolódott. A polcok egy Shotgun és egy pisztolytárat tartalmaznak. Plusz van itt még egy furcsa szekrény. Van ugyanis mellette csik. Ez azt jelenti, hogy ezt már előttd mozgatta valaki. Akkor mozgassd el te is. Nocsak, egy titkos átjáró. Az átjáró pedig egy zsák szobába vezet (a zsákutca szó szobára való alkalmazása). A padlón azonban érdekes dolgokra lehetsz figyelmes. Egy rács van a földön, csak eltakarja valamit: száz növény, ami az idők során rágyógyult. Van nálad azonban valami, ami segíthet ezen a sajnálatos problémán. Nem, a konyhakész, hanem egy kis alkohol. Úgy, ni. Miután lelocsolád a növényt elő az öngyújtóval! Hehe, szépen ég... Szóval sikerült előkerítened egy kiutat. A jobb oldali ajtón menj be, a szobában fogsz egy videó kazettát. Most már van mit berakni a videóba. Ezután menj vissza a folyosóra és a bal oldali ajtót is vedd használatba. Egy szobába kerülél, ami szó szerint vehető lakásnak is, hiszen van itt egy ágy, képek a falon, mosógép. Elég gyönyörű. Aztán meglátod azt az arcot, ami már örökre óta az örületbe kerget. Szóval Alessa a lány, aki a lányak aki folyamatosan fel-fel tűnik a kalandozásaid során. Ezek szerint itt lakik-e lány? De hát akkor Kaufmann hogyhogy nem tud róla? Ujabb rejtélyek, amelyek megoldása csak a lelki békédet hozza helyre, mert Cheryl még azóta sincs meg. Vedd fel az Examination kulcsot és tekerj fel a 302-es szobába lejátszani a videó-kazit. Hát sok nem látszik belőle, az biztos. Sajnos bekrepált a lejátszó, úgyhogy a semmin kívül nem sok mindennel gyarapítottad tudásodat. Viszont van nálad egy újabb kulcs, amit eddig még nem használtál sehol. Menj hát az elsőre és az Examination Room-ba.

Belépsz a helyiségbe és furcsa érzésed támad. Mintha lenne itt valaki. Körbepásztázz a lámpád-dal, aminek gyorsan meg is lesz az eredménye. Előbújik egy csinos nővérke és vállaidra borul. Mint kiderül ő Lisa Garland, a kórház egyik nővérkéje. Ahogy Kaufmann, úgy ő sem tud értelmes magyarázatot adni arra, mi történik itt egyáltalán, sőt még a furcsa pincebeli helyiségről sincs tudomása. Épp kezdenél belemelegedni a beszélgetésbe, amikor megszólalnak azok az ostoba légi szirénák és elhomályosul a kép. Harry borzasztó fejfájásra ébred a kórházban, de Lisa már sehol. Úgy látszik megint visszatért minden a normál kerékvágásba, mert megint világos van és esik kint a hó. A szobában viszont megjelent a vénasszony, Dahlia. Elkezd beszélni Samael-ről, és arról, hogy Samael jelei mindenhol meg fognak jelenni és hogy hamarosan "beteljesül". Mintha csak parancsolna, mondja, hogy meg kell találnod a "másik templomot". Ebben a pillanatban különös vészjóslások közepette kámforrá válik az öreg hölgy. Miféle rontós szállt erre a várostra? De nincs idő ezen gondolkodni, mert Dahlia otthagya az asztalon az Antique Shop kulcsát. Antique Shop. Mintha már hallottad, illetve láttad volna ezt a nevet valahol? Hát persze! Ez előbb volt egy ilyen látomásod a liftből kiszállva, amikor Alessa sé tált. Lépi ki a folyosóra és sétálj oda a telefonokhoz. A telefonkönyvből Harry kijegyzeteli a bolti helyét, így könnyebb lesz meglátni a térképen. Menj ki a város utcáira és botorkálj el a boltig. Előtte mondjuk lesz egy kis munkád, lelőni a sok gaz repülő szörnyeteket, de hát valamikor gyilkolni is kell...

ANTIQUARIAT BOLT

A Simmons Street tetején lesz a bolt, ahová Dahlia által hagyott kulccsal tudsz bejutni. Elég furcsa egy hely, hiszen itt is van egy szekrény. A kórházban már volt egy hasonló eset, tehát told el a barna szekrényt – így egy titkos folyosó nyílik meg előtted. Mielőtt azonban bemennél megjelenik Cybil. Végre egy ismerős arc, ami megnyugvást ad. Azonban nincs sok idő itt a romantikára, hiszen Cybil végre lényegi információkhoz jutott! Azt eddig is tudtad, hogy a város minden kifelé vezető útja valamilyen módon le van zárva, de Cheryl-t eddig még nem láttad. Nos Cybil látta. Bár a helyzet kissé furcsa, mert a levegőben járkált, és éppen a tő felé tartott a Bachman Road-on. Harry felajánlja szolgálatait és előre megy megnézni, mi lehet a titkos folyosó mögött. A helyiség furcsa hangulatot áraszt. Van egy óriási szoba végén. Talán ez az a másik templom, amiről Dahlia gogyogott? Nézd meg a falat, van rajta egy fejsze. Ez egy újabb fegyver, most már nem is kicsi fegyverarszénáladba, de a le-

nyeg, most Cybil tájékoztatása. Amint elindulnál a kijáratot jelentő lyukba, felgyullad az oltár. Csak nem megint a szellemek szórakoznak veled? Erre a kérdésre azonban nincs válasz, mert a képfelhámlyosodik és amikor szemeidet újra kinyitod, már a kórházban vagy. Lisa örömmel fogad téged, hisz te vagy neki az egyetlen biztos pont az életében. Elkezd mesélni a városka múltjáról, arról, hogy itt nem minden esetben laknak jó emberek. A többség ugyanis igen járatos különböző akkultisták szokásokban, fekete mágiában. Innentől már csak egy lépés a város pokollá változtatása. A kérdés most csak az: ki és miért tette ezt? Nem sok idő múlva ismét egy gyors helyszínváltozás történik. Ismétellen az antik boltban vagy, de ezúttal a mocskosabbik változatában. Megint átváltozott a város... Menj ki az épületből és keresd meg a térképen a Silent Hill Town Centre-t. Ez itt lesz lent, nem messze a bolttól. A bejárat el van kerítve, azonban egy óriási lyuk tátong az egy egyik rácson, így máris van egy bejárási pont. Ez a városközpont, kb. úgy néz ki mint nálunk egy bevásárlóközpont. Uletek mindenütt. Van egy mozgólépcső a másodikra, talán fel kéne menni. Ekkor azonban kivilágosodik a projektor az oszlopban és megjelenik rajta Cheryl. Az arca eltorzult és kétségbeesve néz rád, segítségért kiáltva. A kép ezután elmegy és furcsa jelek jelennek meg a TV-ken. Ezek már nem tudsz mit kezdeni, és a lenti szint is zsákutának tűnik, tehát marad az az egy alternatíva, hogy felmész az emeletre. Itt a bal oldalon van egy ajtó, ezen mindenképpen menj be. Vedd fel a 2 Riffle töltényt és az elsősegélycsomagot, majd ha akarsz ments egyet. Menj ki az ajtón és kezdj el szépen lassan menni előre a rácsozott részen. Még mielőtt megijednél, előre elárulom, ez le fog szakadni. Am van egy halott test ott a távolban, amit különböző férgek esznek. Ezeket a poén kedvéért le lehetted. Most már végigszaladhatsz a padlón, úgyis lejebb kerülsz egy emelettel. Itt a második főellenesség nem jutsz. Ez egy kígyó lesz, aki a mozgásodat a föld alatt követi, majd egy óvatlan pillanatban felbukkan és jól megharap. Belehalni nem lehetetlen, de igazából nagyon könnyű elintézni. Vedd fel a Vadászpuskát az egyik sarokból és párszor lőj rá, amikor kint van az egész teste. Ezután a kígyó megsértődik és kivonul a helyszínről. Ez két dologban kedvez: egyrészt nem kell többet lövöldözni, másrészt pedig csinált egy kijáratot. A térképre kukkantva láthatod, hogy a városháza mögé kerültél. Kezdj el lefelé menni, de hamar láthatod, hogy minden út zárva van előled. Így nem marad más választásod, mint elindulni a kórház felé. Útközben térj még be a rendőrség épületébe, ahol egy pisztoly és egy Riffle töltényt markolhatsz magadhoz. A következő állomásod legyen a kórház. Menj be Lisához az első ajtón balra, aki tájékoztat arról, hogy a tő, amiről Cybil beszélt egy módon érhető el. A Midwich-i csatornázási művek egyik lejárójánál. Ez pont ott van a sulit mellett, úgyhogy el kéne menned oda. Menj ki a kórházból a rejtélyes módon azt veszed észre, hogy se balra, se jobbra nem tudsz lépni. Akkor menj egyenesen! Az, ami előtted van: egy ház. A házba bemenni nem lehet, van viszont egy tűzlétrája, amivel feljuthatsz a tetéjére. Itt vár rád a harmadik főellenesség, ami némiképp a második mutációja. Elég sokat kell löni, mire meghal. Sebezni kézelesen tud téged, azaz jó néhányszor le kell köpnie ahhoz, hogy elvégezz. Miután elvégezted a dolgot, a terep ismét kivilágosodik, újra a régi Silent Hill-ben vagy. Ennek öröme jár körbe a város ezen részét, mert tárgyakkal gazdagodhatsz. A Koontz St. zsákutcájában van egy energia, és egy tár a pisztolyhoz, valamint a Koontz és Simmons utak kereszteződésénél lévő étterem asztalán is van egy energia. Ezzel a városrészrel végéztél is, mehatsz vissza a hidhoz, amin visszajutsz az előző városrészbe. Itt a térképen megkapod a csatorna helyét, ami a tóhoz vezet. Ezt nehéz megtalálni, ott van közvetlenül az iskola mellett. Miután lementél a lépcsőn, löszér megtakarítási szempontból javasolom, hogy valami olyan kéziszerszámmal aktiválj, ami jól üt, de nem használ töltényt. Mondjuk a kalapács megfelelő lesz. A csatorna új szörnyekkel való találkozása lehetőségét rejti magában, mint például a nagy zöld hullóket. Ezekbe kell pumpálni néhány ütést. Menj egyenesen a folyosóra, majd fordulj balra az elágazásnál. A folyosó végén ismét balra menj, itt vár egy mutáns teknős és egy Riffle töltény. E kis kiugrával szemben szintén van egy ilyen sziget, ahol egy energia, egy pisztoly és a Shotgun tár vár rád. Most fordulj meg és kezdj el menni egyenesen. Menj el a jobb oldali folyosó mellett (ahonnan jöttél), tartsd az irányt egyenesen. Előbb több elkerül egy zárt ajtóhoz. Semmi gáz, nyiss be rajta, és fuss tovább. Egy kis szobába jutsz, ahol vedd fel a Sewer Key-t és a Sewer Map-et. Most már van térkép, láthatod, hogy honnan jöttél, és hogy hol

nem voltál még. Menj el az eddig zárva tartott ajtóig és nyisd ki a kulccsal. A jobb oldalon még van egy elsősegélycsomag, de utána menj fel a létrán. Még mindig a csatornarendszerben vagy, fordulj jobbra a First Aid Kit-hez. Ez a rész nem lesz valami túl bonyolult, körbe kell szaladnod fentről lefelé. Fent a jobb sarokban lesz egy energia és egy health, lenn a bal oldalon pedig a kijárat kulcsa (bent a mocsokban). Ezután már csak végig kell szaladnod a folyosón és kijuthatsz a szabad levegőre. Megint kinn vagy a városban, de vajon mi ez a hely? Lépkedj oda az információs táblához és szólíts magadhoz egy térképet. Most már legalább azt is tudod, hogy hol vagy. A feljárat mellett van egy roncs ház, ami a félig nyitott kompozícióival igen érdekesen fest. Nos ebben lesz egy First Aid, egy Riffle és egy pisztoly töltény.

A MŰKÉP SILENT HILL

A következő állomásod legyen Annie bájja, a városka közepén. Mielőtt belépnél a helyiségbe tisztítsd meg a terepet a sok mocsoktól. Bent egy régi ismerőssel futhatsz össze, aki nem más, mint Dr. Kaufmann. Sikerül megmentened az életét, bár ő ezért nem igazán rajong. Feláll, leporolja a kabátját a kénytelenül. Hmm. Fura egy fazon. Viszont a felejtett 2 érdekes dolgot. Az egyik egy motel kulcsa, a másik pedig egy recept. A kulcsról leolvasható a motel neve, míg a recepten egy négyjegyű számsor található. Talán valamiféle kód? Mielőtt távoznál a kis helyiségből a pultról vedd fel a 2 energiát. A következő hely, ahová menned kell, az az Indian Runner bolt. A hely előtt szintén véretek tanyáznak, de ami még rosszabb: az ajtó be van zárva. Mghozzá egy kódolt zárral. Talán próbáld meg Kaufmann receptjéről leolvasni... Igen, úgy néz ki a 0473 kód tökéletesen működik. Bent furcsa dolgok történhettek. Feldúlt dobozok szanaszét, káosz mindenhol. Vajon mi történhetett? Miden esetre szed fel amit csak lehet. A széf kulcsát (előbb ki kell húznod a fiókot), a Riffle töltényeket és a health-et. Menj oda a pánceszekrényhez és nyisd ki a kulccsal. Elég érdekes látvány fogad: teli van kábítószeres zacskókkal. Felvenni nem lehet őket, de akkor meg mire jők? Mielőtt távoznál, még feltétlenül ellenőrizd le a falat és az asztalt, mert egyrészt elolvashatsz az eladó jegyzetét, másrészt megudhatod a Norman motel hátsó bejáratát nyitó kombinációt.

Ebből következik, hogy a következő állomásod a Norman motel lesz. Hátnál kell közelítened felé, így pont egy kóddal lezárt ajtóhoz jutsz. A kombináció 0886 lesz. Így a recepció hátsó helyiségébe kerülél. Ha körbenézel, igen érdekes dolgokra figyelhatsz fel. Először is egy új hever az asztalon, amelynek most már van fejece. Ebből kiderül, hogy milyen mocsok üzletnek folytak a városban. Az újság alatt szerepel még egy igen érdekes kép, ám ezt sajnos nem áll módodban megvizsgálni (mint ahogyan a falon lógó néni plakátját sem). A kanapéról vedd fel a mágneset, majd nyiss be az oldalsó ajtón, ami egy kisebb garázsba vezet. Itt áll egy motor, aminek le van zárva a fedele. A polcokon találhatsz egy Shotgun töltényt és egy energiát. Menj vissza a recepcióhoz és menj ki az eddig zárt bejáraton. Most ott állsz a recepció előtt. Fordulj el, és menj egyenesen, hogy a szemközti lévő szobákhoz juss. A harmas számú lesz Kaufmann apartmánya, ide kell bemenned. Takaros kis szoba, azt meg kell hagyni, kb. van benne 4 fal, után annyi. Menj be a fürdőbe, ahol felveheted az energiát, kint meg toldd el a szekrényt. A szekrény alatt egy aprócska repedés volt, benne pedig egy piciny kulcsocska. A kulcs nem érhető el szabad kézzel, így némi cselhez kell folyamodnod. Használd a mágneset! Menj vissza a recepcióra és a motornál használd a kulcsodat. Harry már éppen felszedne egy üveget, ami tele van piros lötytel (pont olyannal, mint amilyen a kórház padlóján volt), de ekkor váratlanul betoppan Dr. Kaufmann. Elveszi az üveget, majd egy kesztyűvel meghalsz" szöveg kíséretében lép vele. Harry-nek nem marad más választása, tovább kell kutatnia Cheryl után. Menj ki az utcára és tarts kelet felé. A térképen a Sanford St. betűjénél van egy lejáró. Itt egy Riffle patronnal és egy energiával lehetsz gazdagabb. Miután felszedted őket, menj tovább a hidon - amikor is érdekes dolgok történnek. Eddig csak úgy változott át a város, hogy azt szabad szemmel nem láttad. Na most eljött ez a pillanat is. Hirtelen beszötétül, a beton átalakul a már ismert korábbi ráccsá. Ezzel együtt megjelennek a démoni szörnyek is. Ne törődj velük túlságosan, irtsd őket ahol lehet. Rögtön az új városban van 2 eldugott tárgy. Amint megjelenik, a jobb oldalon kezdj el szaladni, majd a kis kiugrába érve vedd fel a health-et és a Shotgun töltényeket. Most nézd meg a térképet. Láthatod, hogy délen egy világítótorony áll.

Kezdj el felé menni, de utadat egy zsákutca állja. Viszont van ott egy hajó a vízben! Szállj fel rá és érdekes dolgok részese leszel. Először is megleled Cybil-t. Ő elmondja, hogy körbenézel a városban, de sok jót nem tapasztalt. Hülye liba, arra én is rájöttem már. Ekkor azonban belép Dahlia. A különböző jóslatokat zeng Samael-ről, azokról a furcsa jelekről amik egyre gyakrabban jelennek meg a város minden pontján. Arra is figyelmeztet, hogy már nem sok kell Cheryl-nek ahhoz, hogy végleg magához szólítsa a gonosz. Egy dolgot lehet tenni. Valakinek el kell látogatnia a közeli Amusement parkba, valamint a világítótornyba. Cybil felvállalja a feladatot, szeretne segíteni Harry-nek. Így a világítótorny felderítése rád marad. A hajó másik ajtaján távozz és menj le egészen a stég aljára. Itt az árnyékban egy First Aid Kit lapult. Most már semmi sem akadályozhat meg a végzetedben, irány a torony. Lépcsőzz fel, de bármennyire is sietél, már az is túl későn van. Alessa megjelenik egy pillanatra, de mielőtt hozzászólhatnál, vagy bármit tehetnél, köddé válik. Akkor irány vissza a hajó, megbeszélni a többiekkel, ki mit látott. Am senki nincs ott. Valami történhetett. Cybil ment az Amusement parkba, nem ártana utánanézni. Menj ki a főutcára és ott nyugat felé haladva eljutsz a csatornázási művek egy újabb lejárathoz. A fedő már el van tolvá, tehát Cybil erre járt. Menj le tehát te is. Ismét a csatornában vagy, s falon van egy térkép a könnyebb tájékozódáshoz. A kis ösvények végében pedig az alábbi tárgyak találhatók: 2 health és egy pisztoly tár. A csatorna végében lesz a létra, amin feljuthatsz a külvilágba. Nini, egy vidámpark. Csak ne lenne itt ennyire sötét. Sajnos a játékokra nem lehet felszállni, s mivel térkép sincsen, elég könnyű eltévedni. A lovas körhintánál kel megállnod. Baktass fel a lépcsőn, majd nyiss be a kis ajtón. Cybil jelenik meg előtted, de mintha egy kicsit be lenne kómázva. Előkapja a stukkert és elkezd rád lövöldözni. Te jó ég! Vigyázz, hogy kikerüld a lövéseit. Összesen 10 tölténye van, utána már csak hadonászni tud majd. Itt két dolgot tehetsz. Vagy addig lövöld, amíg bele nem hal, vagy a kórházban felszedett lötytel hátba löcsölöd. Ez esetben Cybil hátából kimászik egy undorító féreg, de Harry cipőjének köszönhetően nem sokáig marad életben. Harry elmagyarázza rendőr barátjának, hogy Cheryl nem az igazi lánya, hanem 7 évvel ezelőtt fogadták örökbe. A felesége azóta meghalt, s most egyedül neveli a gyermeket. A beszélgetés után Harry összefut Alessával. Végre itt az alkalom, hogy szemtől szembe legyőzd azt a pimasz kis fruskát, aki mindig elfutott előled. Hopp, azt hiszem kicsit alóbecsültem a erejét. Olyan erőteret alkot maga körül, hogy Harry több métert repül hátra. Már azt hittem, hogy Alessa most jól ellátja a bajodat, s miféle ellenszert lehet ellene találni, de erre semmi szükség. A templomban felszedett Falurus aktivizálódni kezd a zsebedben. Harry előveszi, majd az kikészíti a lányt. Alessa teljesen összerogyik a háromszög óriási erejétől, amikor is megjelenik Dahlia. A dialógusukból kiderül, hogy Alessa Dahlia lánya, s eddig nem tudta elkapni őt. Dahlia Harry-t használta arra, hogy rosszkedű lányát előkerítse. Valami olyasmiről van szó, hogy Alessa volt a város minden szörnyiségének okozója. Egy villanás, és máris a kórházban vagy.

Lisa mellett vagy, ő elmondja, hogy miután elmentél lement a pincébe és körülnézett. A látvány pedig egyáltalán nem tetszett neki. Rohadás és pusztulás mindenütt. Készülj fel, az utolsó felvonás jön, most már nincs sok hátra!

VÉGJÁTÉK

A helyszín a kórház, ezúttal a mocskosabbik része. Kint állsz a folyosón, térképéd nincs, vagy rajzolsz, vagy bízd rám magadat. Fuss végig a folyón, fordulj be balra és az utolsó ajtón a jobb oldalon menj le. Az osztálytermen keresztül jutsz le a pincébe. Egy tálcáról veheted fel a Screwdriver-t és a Pliers-t. Menj vissz a fenti folyosóra és állj szembe a Start ponttal. Lépj be a jobb oldali ajtón és a csípőfogó segítségével szedd ki a csapból az Ophiel kulcsot. Most fordulj meg és a folyosó végén fordulj balra. A harmadik ajtó lesz az, ahol használhatod a kulcsodat. Egy újabb folyosóra jutsz, ahol csak két ajtó használható. Az egyik az indulóponttól jobbra található. Az ajtón csak akkor mehatsz be, ha megfejtet a szőrejtvényt. Az a lényeg, hogy sorba rakd a nővéreket koruk szerinti. Tehát előre kerül a fiatal utoljára az öreg. A nevük kezdőbetűjét kell beütni a szótáblán. A megoldás tehát ALERT. Bent a Solomon amulett található. Menj vissza a folyosóra és menj végig rajta. Fordulj be jobbra, majd az első ajtón balra nyiss be. Itt is egy rejtélyes megoldás vár rád. Segítség semmi. Nézd végig a képeket a falon, hátba leesik a tantusz. A szoba végében egy három élj

fal van, minden élén egy képpel. A kép alatti számai neked kell kitalálnod. A megoldás: hány lába, illetve keze van az adott élőlénynek. A sorrend így: 6, 4, 8. A nyerevényed a Time Square Plate lesz. Menj vissza a fő folyosóra és a start ponttal szemközti ajtón menj be. Ez az Antique Shop. Itt felveheted a Shotgun töltényeit, valamint egy First Aid-et. Nézd meg közelebbről azt a nagy órát. Van egy négyzet alakú bemélyedés a számlap alatt. Rakd be két táblát és láss csodát, az óra életre kel. Elkezd kongatni, majd utána kibörik az üvege. Vedd fel a szilánkok közül a Hagith kulcsot. Menj vissza a folyosóra és fordulj jobbra. Menj egészen a végéig és a nagy ajtón menj be a frissensült kulcsoddal. A lift be jutsz. Menj fel a második emeletre, majd itt a harmadik ajtó működik csak a bal oldalon. Vedd fel a Riffle töltényeket, a Crest of Mercury és Ring of Contract tárgyakat. A folyosó végén jobbra fordulva mehatsz a kijáratához. Újabb folyosóra jutsz. Menj végig, fordulj be jobbra és az első ajtón jobbra menj be. Vedd fel a fényképezőgépet és a pisztoly töltényeket. Menj vissza a folyosóra, majd fordulj jobbra és a bal oldali utolsó ajtón nyiss be. Ezt a helyet jól jegyezd meg, ugyanis van a szoba végében egy tábla, amit a Screwdriver-rel le tudsz kaparni. Ez alatt egy kulcs van, azonban egy árammal ártárt drót védi. Ide tehát később kel visszajönnöd. Menj vissza a folyosóra és menj végig rajta. A jobb oldali utolsó ajtón jutsz vissza az eredeti folyosóra. Menj ismét a lifthez, itt is a harmadik emeletet válassz. A templomba jutálál. Középen ott az oltár, azonban jobb és bal oldalán van egy-egy kép. A szoba két oldalán meg egy-egy ajtó. Az ajtók kódábrával védettek, ezeket kinyitni, vajon hogy lehet? Vedd elő a fényképezőgépet és kattints rá a bal, illetve jobb oldali képre. Az így kirajzolódó ábrát üsd be az ajtóba. A bal oldali ajtó kódja eképpen fog kinézni:

```

***
**
*

```

Bent a madárkalitka kulcsa vár. Menj ki és üsd be a szemben levő ajtó kódját is:

```

***
* *
* *

```

```

* *
*** **
* ***

```

Bent találsz egy könyvet a White Claudiáról, valamint egy health-et. Lépj vissza a liftbe és menj le az elsőre. Allj meg a bejáratnál szemben és lépj be a bal oldali ajtón. Használd a kulcsodat, hogy kinyisd a kalitkát. Benne egy új kulcsot találtál, amivel most már bemehetsz Phaleg szobájába. Ez ott van a melletted lévő szobában. Ez egy folyosórendszer, 6 ajtó van benne. Menj be az elsőn a bal oldalon, és helyezd be a gyűrűt a frízsidebe. Most már felveheted a tört. Egyébként megnézhetnéd magad... A második ajtó a bal oldalon egy Ankh-ot tartalmaz. Ezzel szemben a raktárba jutsz. A polcokról vedd fel a health-et, a pisztolytárat, és a zacskóból a Bethor kulcsot. Nyílik egy ajtó a szobából, benne van egy videó-lejátszó, most már lejátszhatod a kórházban talált kazettát. Lisa nagymonológiát találsz rajta. Menj be a Bethor szobájába és kapcsold ki a generátort, ezzel megszűnik az áramszolgáltatás. Aha! Menj vissza a másodikra és vedd fel az eddig árammal elzárt kulcsot. Az utolsó ajtó a jobb oldalon a Disk of Ouroboros-t rejti. Most már nincs sok hátra, csak bemenni a szemközti ajtón és az ajtóba betenni a nálad lévő tárgyakat. Az ajtó kinyílt, jöhet a főgonosz. Menj le a lépcsőn és csatold fel a Riffle-t. A taktika a következő: a szörny, aki átváltozik villámokat szór. A szünet közben persze lőnd kell. Egy-egy villámcsapás sokat levesz, ezért mindig gyógyítsd magad. Legyőzése után megkapod a megérdemelt animációt, attól függően, hogy mit értél el. Cheryl-t megtalálod, és az is kiderül, hogy Dahlia akarta őt felhasználni arra, hogy egy elpusztíthatatlan istenséget teremtsen. Te közbeszóltál, Cheryl újjászületett, mindenki boldog, Lisa megöli Kaufmann-t, szóval nézd végig a megérdemelt befejezést. Láthatok még egy videót a szereplőkről, és egy izgalmas montázst az elrontott jelenetekkel (ez egyedülálló idáig, hogy egy animációt hogyan lehet elrontani?).

MONKEY HERO VÉGIGJÁTSZÁS FOLYTATÁSA

Menjünk vissza a világtérképre. Ha a bányába megyünk, fel tudunk kapaszkodni az egyik helyen. Lent délen van egy házika, ha két bogarat belerakunk a burába bemehetünk, és a bent ember robbanó lándzsát ad nekünk. Szerezünk be egy bogarat és menjünk Bamboo Grove-tól észak-keletre, illetve Pig háztól keletre. Itt van egy teleport, ami egy Karma nevű torony bejáratához visz. Tegyük a bogarat a burába és kinyitjuk az ajtó. Na, itt most egy rendkívül ötletes feladat jön! Bent egy ember egy zöld szörnyé változtat minket, ezután óvatosan kell haladni – mindig ésszel és türelemmel menjünk előre, az ellenfelek kinyírására mindig van valamilyen megfelelő eszköz. Az első kapcsolóknál a jobb oldalt kapcsoljuk át. A gyümölcs-szobrokat toljuk le (az alsó kettőt). Nem lesz túl nehéz átmenni. Igazi főellenség nem lesz, ha szörnyé változunk meneküljünk körbe-körbe, ha vissza majommá támadunk. Ha győztünk, miénk a bal oldalon az új lap. Menjünk északra, amerre hahazik. Itt van egy ház, beszéljünk a bent lakóval. Ahol a világtérképen a nagy fejet (Spooky Graveyard) látjuk oda menjünk (vigyünk magunkkal bogarat). Vizsgáljuk át a temetőt és keressük meg a táblát a bal oldalon – itt engedjük ki egy bogarat és olvassuk el a táblát, mire megnyílik a bejárat. A feladat a szokásos tehát szörnyirtás, helikopterezés és kapcsoló, valamint kulcs keresgetés – ne feledkezzünk meg a horog használatáról sem! A kutatást az ezüst kulccsal nyitható ajtó szobájánál kezdjük. Vegyük lefelé az irányt (ezen belül a bal ajtón menjünk be). Ha tartjuk az irányt egy arany kulcsot kell találnunk. Miután megvan, menjünk fel és megtaláljuk az ezüst kulcsot. Vissza az ezüst ajtós szobába. Bent rövidesen egy teleporthoz kerülünk – vigyázzunk, mert omlik a padló! Menjünk felfelé a ládáig – benne van a gyertya, amivel fáklyás oszlopokat gyújthatunk meg (pl. előző szoba). Amúgy néhány szörny vagy szellem fél a tűztől, ezért kinyírhatjuk őket a gyertyával (Négyzet). A gyertyát be is kell gyújtani, ezt az égő oszloppal lehet, csak vigyázzunk, mer ha megsebeznek vagy futunk, elalszik. Nyissuk ki a jobb oldali ajtót és menjünk a jobb oldali teleportba. Teleportáljunk és haladjunk tovább. A pókhálót a gyertyával égessük le. Folytassuk tovább a teleportálgatást és a lámpagyújtást, főleg ez utóbbit, mivel egy arany kulcs lesz a jutalmunk. A három teleport közül válasszuk a jobb alsót, ■

gyűjtünk be mindent. Az üvegfal alatt mindig a jobb oldali teleportot válasszuk, majd az üveges plafonnál kapaszkodjunk fel. Teleportáljunk és keressük meg a lenti teleportot. Végül is egy főellenséghez jutunk (óriáspatkány), amit nem lesz nehéz legyőzni. Gyűjtük be a fáklyákat, majd mikor megjelenik üssünk rá egyet. Ha legyőztük menjünk a dagadt szoborhoz, és gyűjtük be a fáklyákat – ajándékba kapunk egy nagy barackot. Ezután menjünk vissza a házhoz és beszéljünk az emberrel. Most menjünk a Sárkány-hegységbe, ami keletre van. Szépen haladjunk ajtóról ajtóra, jó, ha van nálunk néhány bogár – ne felejtjük begyűjteni a gyertyát sem. Végül is bejutunk a hegy belsejébe. A kapcsolóval csináljunk fényt, majd gyűjtük be a gyertyát és vele a fáklyákat (fent is) – ajándék az ezüst kulcs, amivel az ajtót lehet kinyitni. Először menjünk be a felső ajtón, amíg megtaláljuk az ezüst kulcsot és ajtót – találunk majd egy arany kulcsot is, ami a továbbjutáshoz kell. Szépen haladjunk tovább, toljuk a szobrokat a helyükre és liftezünk a platformokkal. Nyissuk ki az ajtókat – végül egy sárkány-csontvázhhoz kerülünk, mellyel beszéljünk. Ő azt mondja, hogy csak akkor enged minket tovább, ha megtalálunk egy speciális tárgyat. Menjünk le a lejtőn és kutassuk át a szobákat – az egyikben van egy láda, abban van a tárgy. Amúgy találunk majd kapcsolókat is, amelyekre ha rátoljuk a szobrot, az ajtó fog kinyitni. Az egyik szobában távolról kell használni a horgot, hogy fel tudjunk menni, különben beakadunk. Ha sikeresen vesszük az akadályt, miénk az arany kulcs, amivel ki lehet nyitni a ládát – a tárgy ami benne van rövid időre sérthetetlené tesz minket. Ahhoz, hogy használni tudjuk pénzre lesz szükség (nem is kevésre). Menjünk vissza a csontvázhhoz és beszéljünk vele. Mehetünk a főellenséghez – igaz begyűjtve – és kapunk egy gombát is. A főellenség egy fénix madár lesz, őt a horoggal lehet elintézni. Akasszuk bele, amikor legyen. Amikor tüzet csinál, üssük a lángokat a bottal. A győzelem könnyű lesz, és ráadásul egy újabb lappal leszünk gazdagabbak.

Na, most itt állunk meg egy pillanatra, mivel van két titkos dolog, amit nem árt felvenni. Először is van egy barackunk, amit még az elején kaptunk a fától (beszélni kellett a majom faluban a nővel, aki sütit árul). Menjünk vissza ehhez a nőhöz, és adjuk oda neki a barackot –

hálából egy magot ad nekünk. Ezt vigyük el észak-nyugatra, a Gipsej falutól északra. Itt elültethetjük a magot, amiből egy fa nő ki. A fa mellett megjelenik az Álom király, és nekünk ad egy varázsfelhőt, amivel a térképen lévő platformok között lehet közlekedni (amiken a villámok vannak – ugye aktiváltak őket?). Most menjünk a Fortune falutól nyugatra lévő házhoz, és beszéljünk az itt lakóval (ha esetleg nem jöttünk még ide, hozzunk bogarakat a világítás miatt). Ha beszélünk az ürgével ad egy karikát. Ez arra jó, hogy a térképen, illetve más pontokon és szobákban található, és nem látható titkos helyeken csilingeljen (magyarul, ha az adott helyen van valamilyen titkos dolog, akkor csilingel). Ezek után menjünk a béka-szoborral jelölt helyre. Beszéljünk a szobrokkal – az egyik egy kódot kér tőlünk. Menjünk keletre a házhoz és beszéljünk a bent lakóval (vigyünk bogarat is), aki elárulja a kódot: Klatu. Miután Monkey beírta a kódot, megnyílik a tovább vezető út. Bent használjuk a teleportokat és vigyázzunk a padlóval (gyorsan toljuk a helyükre a köveket). A kapcsolóknál legyünk gyorsak, mivel bezáródnak az ajtók. Vigyázzunk, le a ■ essünk a platformokról! Az ágyúnál balra menjünk, ne le! Egyébként, ha lekapcsoljuk a villanyt, akkor nem sebez a padló (zöld padlós szoba), innen a felső ajtón menjünk be. Haladjunk tovább, amíg meg nem találjuk az arany kulcsot. Vissza az ágyúhoz és a lenti ajtóhoz. Haladjunk szépen és vizsgáljuk át a szobákat. Végül is felvehetünk egy újabb szobrot, amivel megfagyaszthatjuk az ellenfeleinket – szintén pénz kell a használatához. Egyébként ebben a szobában a fenti kapcsolóval leállíthatjuk az idegesítő ágyúkat. A következő szobában válasszuk a jobb oldali teleportot. Egy újabb főellenséghez jutunk, amelyet a következőképpen kell elintézni: amikor feltűnik üssük meg. Ha beteleportál a fal mögé, dobjunk neki dinamitot vagy robbanó lándzsát. Amint elintézzük menjünk keletre a Sárkány-hegységtől délre. Itt beszéljünk a szoborral, aki megnyitja az utat a teleporthoz, ami a Rémálom király királyságába visz. Am előtte még vizsgáljuk át a világtérképet rejtett dolgokat keresgélve. Szedjük össze a kristályokat – mondjuk olyan helyekre is viszza kell menni, ahol már jártunk, tehát nem csak a világtérképen keresgéljünk, hanem mindenhol (a karika majd segít, ha van valami tit-

kos dolog – így könnyű lesz a dolgunk). Persze vásároljunk is be.

Szóval beléptünk a Rémálomhoz, itt tegyük a következőt: helikopterezzünk balra, út közben vásároljunk be, ha esetleg elfelejtettünk megvenni valamit. A két teleportnál a jobb oldalt válasszuk. Ezután egy rövid összecsapás következik a királlyal, ám ez még nem a végleges. A taktika ugyanaz ellene, mint korábban – ha be akar szippantani meneküljünk, mindazonáltal gyerekiaték lesz most még legyőzni. Az utána következő szobában fussunk át a túlóldalra, majd a kapcsolókkal nyissuk ki az ajtókat. A továbbjutáshoz egy arany kulcsra lesz szükség. Válasszuk először a bal oldali ajtót. Nyissuk ki az ajtót és készítsük elő a horgot, mivel szükség lesz rá a platformon történő utazáskor. A cölöpöket a következő sorrendben verjük a földbe: jobb alsó, jobb felső, bal alsó, bal felső, középső. A horog és a helikopter segítségével kapcsoljuk át a kapcsolókat, mire megnyílik a tovább vezető jobb ajtó, de ez ■ fontos, inkább a kigyulladt fáklya a lényeg. Gyűjtük meg a gyertyát és vele a többi fáklyát. Ha megvan mindegyik, újabb kapcsolót kapcsolhatunk át, amivel szintén egy kapcsoló lesz elérhető – a procedura végeredménye, hogy továbbmehetünk lent. Utazzunk a platformokon és a tüskénél használjuk a sérthetlenséget. Rámoljuk ki a dobozokat, az egyikben van az ezüst kulcs. Nyírjuk ki a szörnyeket, akkor megnyílik az út. Bent kapcsoljuk át a kapcsolókat – vigyázzunk a padlóra. A bal felsővel indítsunk és a gomba alakú legyen az utolsó. Jutalom az arany kulcs, mellyel végre továbbmehetünk. Induljunk mondjuk balra – egyébként tökmindegy, ugyanoda érkezünk. Végül is beszélhetünk még néhány majommal, és utána szemtől-szembe kerülünk a Rémálom királlyal.

Először repkedni kezd, mikor leszáll, üssük meg. Aztán sötétséget csinál, ilyenkor álljunk középre és úgy verjünk rá néhányat – mikor robbantgat meneküljünk. Ezután újabb trükkhöz folyamodik – elkezd repkedni a lebotja alattunk a padlót. Ilyenkor el kell kapni a "bogárfogóval", majd kiengedni. Ezután dinamitot és robbanó lándzsát fog köpködni, ilyenkor meneküljünk. Mikor lenyugszik üssük rá a kalapáccsal. Néhány sikeres ütés után győzünk, és megnézhetjük a megnyerést.

Veres Miki

APE ESCAPE GADGET ISMERTETŐ

SORRILÓ MŰHED

Az alapfelszerelés része, nem csak a majmok jobb belátásra bírására, pontosabban eszméletének néhány pillanatra való felfüggesztésére alkalmas. De a különféle öröket, főellenségeket is ezzel lehet a legkönnyebben móresre tanítani, és kapcsolókat átkapcsolni. Használat igen egyszerű, a jobb botcskát arra kell mozdítani, amerre ütni akarunk, de folyamatosan körbe tekerve Spike forgásba kezd, többé-kevésbé áttörhetetlen védelmet felépítve.

IDŐ HÁLÓ

A leginkább "tökkelütött lepkevadász" készségre emlékeztető háló, a majomvadász felszerelés legfontosabb tartozéka. A becserkészett, utolért vagy leütött majmot egy lendületes mozdulattal behálózunk, a high-tech energiaháló pedig az őt megilleő ketrecbe továbbítja az idő központban. Speciális változata a vízi háló, amit ugyan csak a játék során kapunk meg, mégsem választható szerszám, viszont az egyetlen gadget-ünk, amit úszás közben használha-

tunk. Amint lemerülünk automatikusan felváltja a kezünkben lévő szerszámot, és amellet, hogy a jobb kar lenyomására kilő egy időhálót, még az úszásban ■ segít, ■ R1 gombot megnyomva beindul motorja.

MAJOM RADAR

Nem elég, hogy a kiterjedtebb pályákon elég messze vannak egymástól a befogandó majmok, de egyesek nem állnak elbűjni. A majomradar előkapva azonban esélyünk sincs, a jobb karral szépen körbe tekerjük, és erősödő hang jelzi az irányt, sőt ha elég közel van, akkor az L2 még videót is mutat róla, amin képességei is ki vannak emelve.

CSÚZLI

Spike távolsági fegyvere, ami ■ csak hagyományos kavicsokat, de robbanó söt célkövető lövedékeket is kilőhet, bár ■ utóbbi kettőből csak korlátozott mennyiségű lőszer áll rendelkezésre. A jobb kar nem csak célzásra szolgál, de ezzel határozzuk

meg a lövés erejét és "hatótávolságát". Nem csak repülő és távolabb lévő örök biztonságot elintézésére használható, de magas helyeken függeszkedő, vagy parkányokon unatkozó majmok földre kényszerítésére is alkalmas. A pontos célzást nagyban segíti az L2-bekapcsolható távcső üzemmód.

HULLASZT

A divatja múlt sporteszköz itt nem fölös zsírpárnáink leégetésére szolgál, hanem Spike felgyorsítására. A jobb botot néhányszor körbe tekerve ■ karikát szuperszonikus forgásra bírhatjuk, amíg ■ lendület tart, addig a szokásos sebesség többszörösével rohanhatunk, ■ néha csak így elérhető helyek felé.

RUGÓRÓR

Kökö jobbja elbújhat emellet ■ szerkezet mellett, falakat zúz porrá, egyetlen mozdulatra szétcsapja a majmokat rejtő fém bunkereket. Egyenest és horgot is üthetünk vele,

de sajnos a professzor csak az utolsó pálya teljesítése után adja kezünkre.

ISPE STÁLL

A leginkább kajak lapátra emlékeztető kutyut vadul forgatva sokkal magasabbra juthatunk fel, mint ugrálva, de ejtőernyőként is remekül használható, siklásban pedig féltelmetes távolságokat tehetünk meg. Messze nem mindenható ■ dolog, de érdemes jól begyakorolni használatát és lehetőség szerint készenlétben tartani, mert számos alkalommal megmenthet egy-egy félresikerült ugrás után.

RÁDIÓS AUTÓ

Egy távirányítóval vezérelhető játékautó, ami nem szórakoztatásunkra van, hanem arra, hogy egyébként elérhetetlen helyeken lévő kapcsolókat működésbe tudjunk hozni, vagy a roppant szűk ajtóval megáldott ketrecekbe kizavarhassuk a majmokat, de örök legázolására is tökéletesen alkalmas.

A CONSTRUCTOR LEÍRÁS FOLYTATÁSA

A játékban az első és a legfontosabb dolog, a folyamatos építkezés. Ehhez munkásokra és nyersanyagra van szükségünk. Ennek a menete elég egyszerű: vásároljatok meg egy parcellát, majd tereljétek oda a munkásokat és építésekkel velük egy fakitermelőt. Ha ezzel megvannak, már kezdenek is kitermelni a fát. Evidens módon, ha van fa, már épülhet is az első ház. Minél több épületet sikerült már felépíteni, annál több lehetőség nyílik meg előttünk. Fa házzal kell kezdeni, majd lépésről-lépésre minden opció elérhető lesz a téglagyártól az acélkitermelőig. Fontos a gyárakat és kitermelőket kb. két évente kicsit felújítani. Ez sok időbe és pénzbe kerül, ám ezzel megnövekszik a kitermelt áruk száma és minősége, nem is beszélve a még több építhető házról.

A lakóházak, mint olyanok a másik kulcsépítményei a játéknak. Minden szintű házhoz 3 méret tartozik. Csak abban az esetben építhetünk egy újabb házat, ha már az előzőből mindhárom felépült. Amikor elkészült a kis viskó, megjelenik rajta a TO LET (kiadó) tábla. Ezek után a ház belső része még tovább csinosítható, mindegyik helység szépítésének megvan a pozitív hatása a bentlakókra. Ha a hálószobát pofozzuk ki, a párocskák szívesebben töltik idejüket a franciaágyon, így több utódot képesek összehozni. Ha a fürdőszobát javítgatjuk fel, a lakók tovább élnek, ha a nagyszoba lesz szép, kevesebbet panaszkodnak... stb. Kerítsétek be a házat, mert mindent széllopkodnak a tolvajok. Ne nagyon hagyjuk a házat üresen, mert hamar lepattan és szép húsos bogarak fogják szétrágni a gázvezetéket, amíg az egész ház a levegőbe nem repül. Viszont, ha beköltözött valaki, akkor folyamatosan fel kell újítani a viskót, mivel rongálnak ezek a fránya bérlők. Ha valaki siet, egy nagyobb összeg kifizetésével elintézheti, de érdemesebb odazavarni egy munkást, aki karbantartja a dolgokat.

Akik beköltöznek... háát... nem valami intelligens polgárok. Az esetek magas százalékában biztosítani fognak minket társadalmi és értelmi színvonaluk alacsony mivoltáról. Persze azért vannak milliomosok is, de a legfontosabb trükk, hogy a megfelelő helyre tegyük a megfelelő bérlőt. Egy üzletember nem szívesen költözködik egy skinhead mellé. Ha egy punk család költözik egy bőrfejű kolónia mellé az eredmény kézenfekvő: bummm (*Kitör a matek. Martin!*)! Óvatosan a társadalmilag ellentétes rétegekkel!

Ráadásul ezek a fránya bérlők folyton sírnak valamiért. Nagy a zaj, sok a patkány, túl nagy a kert és még sorolhatnám. Ezeket többféle módon lehet orvosolni: építsünk egy Gadget Factory-t, ami amolyan luxuscikkek (hangszigetelő, számítógép), hasznos holmik gyárt, amikkel ki lehet szűni a bérlők szemét, ha ez nem jönne be, ki lehet dobni őket a házból, ami azért nem jó, mert emlékebe felgyújtják a kérőt. Tűzoltót oda (*Repairman!*)! A legjobb minél előbb orvosolni a problémákat, mivel feljelentenek a városházán és akkor jönnek a rossz pontok. Fontos még a bérlőket minél aktívabb nemiséltre bízni, mivel ők hozzák létre a későbbi bérlőket, akikből a játék máso-

dik felében meggazdagodhatunk.

Munkásaink a mozgatórugói az egész rendszernek, akikből több alapfajta is van, természetesen mindegyik nagymestere szakterületének:

Worker, a sima munkást, aki mindent megcsinál. Nem ér valami sokat, de nagyon hasznos, mert mindig dolgozik (feltéve ha dolgoztatjuk). Minden munkást egyébként át lehet konvertálni nagyobb munkássá a központban, így felgyorsítva a komolyabb építkezések menetét.

Foreman, a brigádvezető fickó, aki egy egész munkáscsapatot képes terelgetni, nem is beszélve jobb és gyorsabb munkájáról.

Repairman néven fut minden szerelő-fickók gyöngye, akik tüzet olt, csapot szerel és minden egyebet megtesz, amit csak kérünk tőle.

Gengszter barátaink is hasznosak, mivel ellenfeleinket jelentősen megcsönkíthatjuk velük. Persze sajnos ellenfeleink is igencsak jól bepancsolhatnak nekünk, mondjuk egy gyárépületünk kirablásával. Ilyenkor megpróbálhatjuk elkapni a fickót, vagy sikerül, vagy nem. Persze sokkal nagyobb esélyünk van a végső győzelemre, ha a megfelelő bűnöző ellen, a megfelelő embert küldjük.

Mint már említettem, rendkívül fontos (jó vezetőként) kapcsolatot létesíteni a maffia jeles képviselőivel. Ezeket viszont csak megfelelő helyen lehet, kivitelen, így egyéb ún. Extra épületeket is meg kell építeni. Ilyen a rendőrség ami, nem a maffiózóknak, de nekünk mindenképp jó jöhet, mivel megnövekszik a közbiztonság (a maffiózók meg úgyis ügyesebbek mint a rendőrök, így nem sokat számít), amikor vandálok akarják "lebontani" az épületeinket. A nagy maffia-beszélgetésekre egy pizzéria (*Mama's Pizza*) a legmegfelelőbb. Előző két építmény adja a következőt: Prison (börtön). Itt nyugodtan üldöghetnek a fiúk, ugyanígy a parkokban, ahol szívesen sétál mindenki a szerelmespároktól egészen az öreg bérlőkig (akik egyébként hamar feldobják a virágcsaikat, így segítve minket hozzá, egy újabb üres kiadó házhoz). A lakók (értelmi) színvonala fontos tényező, így illik a csemetékét oktatni, mondjuk egy School-ban, szegény lepattan munkásain meg csak egy kórházban tudnak teljesen regenerálódni, így esedékessé válik majd egy Hospital építése is.

Érdemes sok pénzt befektetni az épületek védelemébe (például patkány-csapdákat pakoljunk le mindenhol, mivel igencsak gyorsan terjednek a kis rágcsálók és így nem nagyon lesz majd vállalkozó, aki beköltözik egy ilyen épületbe). Olcsóbb épületekhez ne küldjünk rendőröket, mert azokat senki sem akarja majd kirabolni, így viszont a drága villákra sokkal-sokkal kevesebb pityke jut, ami szinte hívogatja a betörőket és a megfélemlítő fazonokat egy kis randalírozásra.

A legviccesebb és leghasználhatóbb szereplők a játékban azok a pacákok, akik mindenféle piszkos munkát és megfélemlítő funkciót láthatnak el (néha a tudtukon kívül is). Ezekből 9-et sikerült összeszámolnom, e-mellett legfontosabb tulajdonságaikat és leghasználhatóbb funkcióikat gyűjtöttem össze:

Hippi (Hippie): Hosszú haj, hosszú szakáll és sok remekül felhasználható lehetőség jellemzi hippi cimboránkat. Inkább a békés, ám zavaró megoldásokat szereti. Talán a legnyerőbb verzió elküldeni az ellenfél eladó házaihoz tüntetni, így nem sok vállalkozó egyén fog beköltözni abba a kerületbe. Persze hippi környezetbe ne küldjétek, mert ott nem számít a tüntetése, inkább az előkelő negyedekbe, ahol igencsak lefitymálják a "béke"-fenntartókat.

Bohóc (Clown): Remek vicceselésre és egyéb zavaró szellemek elkergetésére lakótelepeink közeléből. Mindazonáltal a bohóc nem annyira zavaró, amennyire kinéz. Házakat védő kutyákat ügyesen el tud csábítani örhélyükről, így megkönnyítve munkánkat. Mégis a leglátványosabb és leghasznosabb trükkje a Molotov-manőver, amit SK-követ el a meghatározott ellenlábások drága birtokain.

Szellem (Ghost): Vannak karakterek, akik még halálukban sem képesek nyugton maradni! Eme hasznos lelkek képesek beleszállni egy élő emberkébe és komoly, elítélendő akciókat véghezvinni bármely területén kis világunknak. Ha a leghasznosabb megoldásra vagyunk mégis kíváncsiak: a gazdagok nem bírják a szellemeket a drága és szép villáikban. Elmenekülnek bárholra és bármikor, ha egy kis huhogást hallanak. Ha egy nagy támadást terveztek az ellenféllel szemben, küldjétek előfutárnak a szellemeket, így a rend őrei elrohannak kergetni őket, szabadon hagyva a többi házat a mi készenlétben álló "egységeinknek".

Mr.Fix-It: Itt a király (A CoVboy engem is Mr. Fixitnek hívott egy időben. Martin!) A történelem egyik légkarakteresebb és leghasznosabb figurája ebben a játékban. Lakhatalanná szeretnél tenni egy házat? Mr.Fix-It-el kell megcsináltatni az elektromos áram bekötését! Tuti siker! Ha maradandó károsodást kívánsz kieszközölni, nyugodtan Mr.Fix-It-re bízhatod a gázcsövek karbantartását, csak időben meneküljenek el a saját embereid a helyszínről! Mégis azon kevés emberkéik közé tartozik, akik akár egy egész utcát képesek kivonni a forgalomból. Ehhez sem kell aláaknáznia a házakat, ennél sokkal könnyebb megoldás is van. Mr.Fix-It megszereli a vízvezetékeket! Hamarosan az egész utca minimum térdig áll majd a vízben.

Pszichopata (Psicho): Hangsúlyozom: itt nem Norman Bates-ről van szó! Ha felépült a motoros-bár (biker bar), ez az "Easy Rider" is színre lép, hogy szép, vastag láncával tönkrevandálkodjon egy pár kerítést és bejáratot. Mivel már megjelenése is félelmet keltő, egyszerű (szerencsétlen) munkásokat is elzavarhat olyan parcellákról, ahol inkább mi építkeznénk. Lelki terroristák, hivatalos anyaszomorítók és egyéb mentálisan deformált fiatalok kedvenc végrehajtója lehet eme kissé elborult, ám annál utálatosabb fickó.

Thugs (XXX): Ha nem épp focit néznek a tévében, akkor nem is örülhetnének jobban egy kis balhénak. Rivális bandákkal is szívesen verékednek, de ha nincs ellenfél akkor is nagy örömmel vándorolnak körbe, teljes tar-

talmában kimerítve a ma már örökzöldnek számító Metallica szám a "Seek and Destroy" (kutass és pusztíts!) utasításait. Ráadásul a házibulikat is kedvelik, pár perc után teljesen elvesztik önuralmukat és szanaszét pogózzák a lakást, ezzel is csökkentve értékét és növelve a bentlakók stressz-szintjét. Jó srácok!

Tolvaj (Thief): Asszem eleget hangozattam az alvilág jelentőségét, ami elsősorban a tolvajok használatában mutatkozik meg. Eme szorgos srácok mindent ellopnak, ami csak a kezükbe kerül. A gyárakból felszerelést, pénzt a bázisokról, a gengszterektől fegyvereket, elhasznált dolgokat a kertekből és még sorolhatnám a multifunkcionális tolvajok jó tulajdonságait. Fontos, hogy mialatt megközelíti célpontját mindenképp figyeljünk rá, mert könnyen elkapják a rivális bandák, vagy a rendőrök és akkor aztán oda a könnyű zsákmány. Érdemes parkokon keresztül támadni, mert ott nehezebben veszik észre.

Gengszterek (Gangsters): Ők kirtanak mindenkit, ha megfizetjük őket. Minden öldöklés után jobb fegyvereik lesznek, nem is beszélve tudásuk folyamatos növekedéséről, ami abban nyilvánul meg, hogy egyre többször végzik "sikeresen" a munkájukat. Őt is szívesen állnak üres parcellákon, ahol ellenséges támadás várható. Fontos viszont, hogy csak akkor bízzuk meg őket, ha ki tudjuk fizetni a bérüket, mivel ennek hiányban fordítva is elsülhetnek a dolgok.

Ők volnának a legfontosabb szereplők a játékban ám még rengeteg dolog van, amiről nem sikerült szót ejtenem, ám fontosnak tartanám, így a két legfontosabb összetevőt még kiemelném, mielőtt utatokra engedlek titeket a Constructor igencsak szórakoztató világába. Az első a Városháza/Polgármesteri Hivatal. Ezek a fickók az elsődleges problémaforrások a játékban. A legmocskosabb dolog, amit tenni szoktak, a feladat kiadása (mission). Ilyenkor megszabnak egy feladatot, és ha nem sikerül a megadott időn belül teljesíteni, bizony vége a játéknak. Ezért fontos a sok mentés (még a 15-blokk ellenére is), mivel mindennek vége, ha nem sikerül a kedvükbe járni. Ha megkaptatok egy feladatot, ne foglalkozzatok mással, amíg meg nem oldottátok. Ha viszont sikerül egy ilyet megoldani, egy csomó jó pontot kaptok majd.

A másik fontos dolog (mily meglepő), a pénz. Evidens, hogy ebből minél több kell! A legegyszerűbb módja a pénzszerzésnek a bérletek emelése, persze csak akkor, ha a bentlakók ki bírják fizetni. Szintén fontos, hogy iskolát és kórházat minél előbb építsetek, mert a sulis jobb, fizetőképesebb bérlőket eredményez, míg a kórház jó kondiban tartja a munkásokat, így is megkímélve minket a felesleges kiadásoktól. A lehető legkevesebbet kérjétek kölcsön, mert veszélyes és macerás dolog visszafizetni a lét. Nem szabad össze-vissza dobálni a pénzt olyan dolgokra, mik nem elsődlegesen fontosak. A gép ripityára ver, ha rosszul gazdálkodunk!

FINAL FANTASY VII SZUPERTITKOK, KIZÁRÓLAG AZ 576 KONZOLBAN!

Végre sikerült kilobbiznom egy oldalt a Final Fantasy VII-nek, így végre leközhetek nektek azokat a titkos dolgokat, amik eddig kimaradtak. Ne is húzzuk tovább az időt, vágjunk bele!

Titkos randevú: talán az egyik legérdekesebb és legnehezebben előhozható dolog a titkos randi előcsalása. Alapjában véve Cloud Gold Saucer-ben ugye Aeris-t viszi randizni, de lehetőség van arra, hogy Tifát, Yuffie-t, sőt – most kapaszkodjatok meg – Barret-et is el lehet vinni. Mondjuk ez utóbbit még nem csináltam meg – már dolgozok rajta – de a másik kettőt már láttam. Itt most inkább Yuffie randijával szeretnék foglalkozni, de ennek a tippalmaznak az alapján bármelyik talpraesett Final Fantasy játékos meg tudja csinálni a másik két randevút is. Tifát a legegyszerűbb megcsinálni, a lényeg az, hogy a választainknál mindig bányunk mostohán Aeris-szal (szemétkedjünk vele ott, ahol lehet) és persze Tifával mindig kedvesek legyünk – de a legfontosabb, hogy Tifa legyen mindig harcra fel a csapatunkban!

RANDEVÚ YUFFIE-VAL

Akkor térjünk is rá Yuffie-re és lássunk néhány általános tanácsot. A játék menüjében van egy Order nevű pont, amivel beljebb illetve kijebb rakhatjuk embereinket. Nos, Aeris-t és Tifát tegyük beljebb, és mindig ott tartsuk. Cloud mellett mindig Yuffie legyen a második emberünk, és mindig védelmezzük a Cover matériával – ha Tifa vagy Aeris van a csapatban, akkor a Cover vegyük le! Ha mást nem mondok, vagy a történet szerint nincs másképp, akkor Yuffie legyen a csapatban. A választoknál Tifával és Aeris-szal bányunk bunkón, sértegetjük őket és sose rakjuk be őket magunktól harcolni – ha valahol mindenképpen be kell őket rakni, azt majd megemlítem. A játék elején Jessie-vel legyünk kedvesek a választásoknál. Ha a csapatunk szétválak és beszélhetünk velük, mindig Yuffie-vel beszéljünk először – Tifát és Aeris-t meg se szólítsuk. Amíg nem vesszük fel Yuffie-t, mindig a Barret és Red XIII legyen mellettünk.

Mikkor megismerjük Aeris-t küldjük el és ne vegyünk tőle virágot. A vonaton beszéljünk Jessie-vel és válaszoljunk neki ezt: "I'll be waiting". A 7th Heaven ne beszéljünk Barret-tel kétszer. Amikor Tifa megkérdezi, hogy megverekedünk-e Barret-tel, válaszoljunk neki hogy "Not this time". Beszéljünk Biggs-szel és válaszoljunk neki, hogy "Yeah, why not", majd beszéljünk Wedge-el és igyunk vele. Beszéljünk Tifával és mondjuk neki, hogy most nincs kedvünk beszélni ("I don't feel like talking"). Lent az alagsorban, miután beszélünk Barret-tel beszéljünk Tifával is és ezt mondjuk "...sorry". Reggel mikkor Tifa megkérdezi, hogy aludtunk, válaszoljunk, hogy Barret horkolása felebrezített. Amikor Barret a matériákról kérdez magyarázzuk el neki, hogyan kell használni. Mielőtt a vonathoz mennénk, menjünk Johnny házába és beszéljünk háromszor az apjával, majd válaszoljunk neki ezt "Who cares!". A vonaton mielőtt kiugranánk beszéljünk Jessie-vel és dícsérjük meg a ruháját. A reaktorban, mikor a hídon lógunk Tifának adjuk meg az 1-es választ. Aeris-nak mondjuk, hogy még soha nem is láttuk, másodszorra válaszoljunk neki, hogy "there's nothing to talk about". Mikor bejön Reno beszéljünk vele. Amikor Aeris-t megtámadják mindig mondjuk neki, hogy vár-

jon és lökjük le a hordókat. Aeris házában mondjuk, hogy Tifa a barátunk. A parkban válaszoljunk Aeris-nak, hogy elvisszük a 7th Heaven-be. A Wall Market-ben NE MENJÜNK be a Honey Bee Inn-be és próbáljunk úgy ügyeskedni, hogy Don Corneo Aeris-t válassza (lásd. lentebb) – három ruha Key Itemet kell megszerezni. Don Corneo házában válaszoljunk Tifának, hogy mentjük meg Aeris-t. A csatornában beszéljunk először Aeris-szel, aztán Tifával. Aeris házában beszéljünk Marlene-nel és mikor megkérdezi, hogy Aeris a barátunk mondjuk, hogy nem tudjuk. A Shinra épületnél ne a hátsó, hanem a főbejáratnál menjünk be és a válasznál is ezt adjuk meg. A 61. emeleten beszéljünk azzal az emberrel, aki a kulcsot adja a 62.-hez és válaszoljunk neki először, hogy "Where is Aeris" aztán "...". A 68. emeleten mikor megmentettük Aeris-t, a főellenséggel Barret-tel és Red XIII-mal küzdünk meg, azaz Tifát küldjük el. A börtönben a következő sorrendben beszéljünk a többiekkel: Red XIII, Barret, Aeris, Tifa. Amikor Tifa megkérdezi, hogy ki tudjuk-e vinni innen válaszoljunk, hogy ez nehéz lesz ("It'll be difficult"). Ezután aludjunk. Miután Red XIII-mal és Barret-tel leküzdöttünk a motorversenynél a főellenséget, beszéljünk Red XIII-mal először, aztán Barret-tel és válaszoljunk neki: "I'm not sure". Midgar kijáratánál beszéljünk Tifával és Aeris-szal és kérdezzük meg, hogy biztos akarnak-e jönni, mivel az út elég veszélyes. Ezután Red XIII és Barret legyen a csapatunkban egészen Fort Condor-ig. Kalm-ban, mikor Cloud a múltjáról mesél menjünk be Tifa házába, ezen belül a szobájába és kutassuk át a ruhásszekrényt, olvassuk el a leveleket (az asztalon), mondjuk, hogy jól emlékezünk arra, ami benne volt (mindenhol válaszoljunk ezeket Tifának). A visszaemlékezés után válaszoljunk ezt Barret-nek: "Is that all". Miután kitaláltunk a Mythril bányából még ne menjünk be se Fort Condor-ba, se Junon-ba. E között a két város között van egy erdő. Na, már most kevesen tudják, hogy Yuffie-t már itt ebből az erdőből is fel lehet venni, és nem kell megvárni, míg eljutunk Gongagába, illetve az ott lévő erdőbe. Magyarul menjünk az itt található erdőbe és addig mászkáljunk, amíg Yuffie meg nem támad. Verjük el, a válaszokat most is 2, 1, 2, 1, 2 sorrendben adjuk meg. Ide egyébként birka türelem kell, mert néha Yuffie azonnal előjön, néha viszont órákig kell mászkálnunk, amíg megjelenik – mindenesetre legyünk türelmesek. Ha megvan Yuffie válasszuk ki Aeris-t és Tifát, majd menjünk be Fort Condorba és beszéljünk az asztal mellett ülő emberrel. Az embernek kétszer is válaszoljunk, hogy nem érdekel amit mond ("Not interested"). Ezután válasszuk ki Yuffie-t és Red XIII-at, majd mondjuk az öregnek, hogy "Well, lets do it". Menjünk az ágyakhoz le és aludjunk egyet. Ha nincs nálunk Tranquilizer nevű Item, akkor vegyünk néhányat, mielőtt Junonba indulnánk. A hajón beszéljünk Yuffie-vel és adjunk neki néhány Tranquilizer-t (I'll use it). Beszéljünk mindenkivel. Mikor Aeris azt kérdezi, hogy a "Légihajó szép, nem?", válaszoljunk, hogy "I dunno". Mikor Tifával beszélünk és a háborúról kérdez, válaszoljunk neki ugyanazt, amit Aeris-nak. Jenovát Yuffie-vel és Red XIII-mal verjük meg. Costa del Sol-ban menjünk a tengerpartra és mondjuk, hogy "Néz-zétek a lányt a bikiniben". A szállodában beszéljünk Aeris-szal és válaszoljunk

neki, hogy "Nothing much" – ezzel rendkívüli módon felidegesítjük. Menjünk Johnny házához és beszéljünk Johnny-val, majd Tifával. Mikor Tifa kérdez válaszoljunk neki ezt: "I'm not worried". A Corel ösvényen beszéljünk a földön ülő pasassal. A sínen az állásmentő helynél válasszuk Aeris-t és Tifát. Az egyik helyen madárcsiripelést kell hallgatunk, itt fel lehet mászni a falon. Ezt tegyük meg, mire néhány Chocobót kell találnunk – itt válaszoljunk ezt "Take the treasure". Menjünk vissza az állásmentő helyhez és válasszuk Yuffie-t és Red XIII-at. Mielőtt bemennék Gold Saucer-be, válasszuk ezt: "Let's get going", azaz induljunk. Gold Saucer-ben CSAK Yuffie-vel beszéljünk, senki mással ne, majd keressük meg Cait Sith-et. A börtönben Yuffie és Barret legyen velünk. Miután kiszabadultunk válasszuk ki Yuffie-t és Cait Sith-et, majd menjünk Gongagába. Menjünk be, és a Turks-öknek mondjuk azt, hogy "Sector 7?". Miután győztünk, menjünk a romokhoz és nézzük végig, ahogy Tseng és Scarlet megérkezik. Menjünk ki a térképre és válasszuk ki Aeris-t és Tifát, majd keressük meg Zack házáat. Miután Aeris és Tifa otthagy minket, ne beszéljünk velük, hanem hagyjuk el a várost, majd válasszuk ki Yuffie-t és Red XIII-at. Cosmo Canyon-ban beszéljunk Yuffie-vel (a matéria boltban van). Ha már itt vagyunk, vegyünk néhány HP plusz matériát, ehhez háromszor kell beszélni a boltossal. Mielőtt bemennénk a planetáriumba válasszuk ki Yuffie-t és Cait Sith-et. A tűz mellett ebben a sorrendben beszéljünk a többiekkel: Yuffie, Barret, Aeris, Tifa, Red XIII. A Gi barlangban válasszuk ki Yuffie-t és Red XIII-at. Ha a Gi-re rányomunk egy X-Potiont akkor rögtön meghal! Nibelheim-ben vegyük fel Vincent-et – ki kell nyitni széfet, a kombináció még mindig jobbra 36, balra 10, jobbra 59, jobbra 97 – nagyon gyorsan és pontosan. Ha megvan Vincent beszéljünk Sephiroth-tal. Menjünk Rocket Town-ba, és mikor a Tiny Bronco lezuhant, figyeljük mit mond Yuffie. Legyen Yuffie a csapatban, mikor Wutaiba indulunk. Miután Yuffie elviszi a matériáinkat menjünk Wutai-ba, és kapjuk el – Wutai-ban a csapatunkat Vincent, Cait Sith, Red XIII és Cid közül válasszuk ki. Wutai-ban mikor elkaptuk Yuffie-t, húzzuk meg a bal oldali kart, úgy ahogy mondja. Fejezzük be a "Wutai" kalandot. Ha megvan, és visszakaptuk a matériáinkat, akkor turbózzuk fel Yuffie-t úgy, ahogy csak tudjuk. Vegyünk neki fegyvereket, fejlesszük a matériákat és nem utolsósorban a limiteket. Ha megvan, verjük el Yuffie-vel a Pagoda összes ellenfelét, szépen sorban. Ha megvan a 2-2 limit, plusz sok X-Potion, valamint HP plusz matéria, akkor nem lehet gond egyik ellenféllel sem. Ezek után menjünk Gold Saucer-be, vegyük fel a Keystone-t, és figyeljük, ahogy a randi elkezdődik.

HOMOKOS RANDI BARRET-TEL!

Ha esetleg Barret-re vállalkozna valaki, akkor általában a válaszokat ugyanúgy kell megadni, mint amit most Yuffie-nél leírtam, csak Barret-tel legyünk kedvesek (ne sértegetjük a horkolással), Jessie-t VISZONT sértegetjük. Az általános tanácsokat, amit az elején elmondtam változtatásokat át Barret-re, mindent ugyanúgy kell csinálni, mint Yuffie-nél, csak most Barret-tel (mindig legyen a csapatban, védjük a Cover-rel, legyen

Cloud mellett, Order-rel rakjuk beljebb a két csajt stb.). Ja és Yuffie-ne vegyünk fel! Ha valaki megcsinálta Barret-et írjon, ha nekem is sikerül én is említést teszek róla valahol az újságban. Vajon létezik-e még egy olyan program, amely azt is figyeli, hogy a játékos melyik nemhez vonzódik?

A TITKOS, MÁSODIK TENGERALATTJÁRÓ

Junon-ban, amikor megyünk le a víz alatti reaktorhoz, találkozunk egy ajtóval, ami előtt egy kutya álldogál, és az istennek sem hajlandó arrébb menni. Tegyük a következőt. Mikor a tengeralattjáróhoz megyünk, és már ott vagyunk, mentsünk ki egy állást (majd később kitérünk rá, hogy miért). (Apropó, a tengeralattjáró mellett van egy láda, amiben ott van a Leviathan Scales!) Amikor jön a tengeralattjárós csata, VESZTÜNK EL! Miután partot értünk menjünk Junon-ba, le a kutyahez, ami előtt két őr álldogál. Ezeket intézzük el, mire a kutya eltakarodik onnan, mi pedig bemehetünk és felvehetünk egy másik tengeralattjárót. Ez csak érdekességképpen van a játékban, mivel ha véletlenül elveszítjük a csatát, nem tudjuk felvenni a Huge Materiát, ami a Bahamut Zero-hoz kell – ezért mondtam, hogy mentsük ki az állást. Az új tengeralattjáró semmiben nem különbözik a másiktól, mindenesetre nagyon izgalmas volt erre rájönni, mivel a Martin rákérdezett erre az ajtóra a Square-Soft-nál (itt főtt a fejünk hetekig, hogy hogyan lehet oda bemenni) és ők azt mondták – a hivatalos Square "forródrót" kezelő – hogy ide nem lehet sehogy sem bejutni!

W MATÉRIÁK

Sokan kérdezték már tőlem, hogy egyik-másik W-Materia (Item, Magic, Summon) hol található. Az ő kedvükért lássuk őket:

W-Item: amikor ledobnak ejtőernyővel Midgarba, és a metróalagútban vagyunk, ne Hojo-hoz menjünk, hanem visszafelé. Tartsuk az irányt és ne törődjünk ki mit mond, az alagút végén megtaláljuk a W-Item-et egy állásmentő helyen.

W-Magic: A North Cave-ben van annál a kráternél, ahol a fény jön felfelé, fent van a növényeknél, de nem jól látható.

W-Summon: össze kell gyűjteni a 64 ezer pontot Gold Saucer Battle Square részében, akkor megvehetjük.

SZUPERTITKOK VILÁGPREMIER!

Zack: bizonyára mindenki ismeri Zack-et, aki Aeris első szerelme, illetve Cloud legjobb barátja volt. Az azonban, hogy mi történt vele már nem derült ki a történetből. Ahhoz, hogy ezt megtudjuk, a 2-es CD-n – amikor Cloud visszajött a csapatba – menjünk vissza Nibelhiembe, a Shinra épületbe, egészen le a könyvtárba – oda, ahol Sephiroth rájött, ki is valójában. Ahogy ide megérkezünk, Cloud visszaemlékezik, mi is történt Zack-kel.

Don Corneo választása: Don Corneo – mint azt tudjuk – választ hármunk közül, amikor nőnek öltözik Cloud. Rendes esetben Tifát választja, de lehetősé-
günk van arra, hogy Aeris-t sőt, Cloud-ot válassza. Ez utóbbi a legérdekesebb. Mikor a ruhás üzlet tulajdonosával be-

szélünk, adjuk válaszul mindkét-szer a 2-est, ajándék a Slik Dress. Amikor a gugolásokat végézzük, győzzük le az ellenfelünket – megkapjuk a Blonde Wig-et. Menjünk a materiaboltba és beszéljünk a fekvő emberrel, majd segítsünk neki – kétszer válasszuk a felső választ. Menjünk a szállodába és vegyünk ki egy éjszakát. A másnap reggel a gépnél ál-dozzunk fel 200 Gil-t, és vigyük a cuccot a matéria boltosnak – ajándék a Dimond Tiara. Menjünk az ebédlőbe és együnk egy kis sushit (70 Gil). Dicsérjük meg a kaját és a kapott cuccot vigyük az Item boltba. Itt kérjük a Digestive nevű gyógy-szert. A kocsmában – egészen pontosan a WC-ben – adjuk oda a hasmenéses nőnek a gyógyszert, mire megkapjuk a Sexy Cologne-t. Menjünk be a Honey Bee Inn-be (a belépőkártyát az ürgétől kapjuk, aki a Wall Market jobb alsó sar-kában járkal – később eltűnik) és vá-

lasszuk valamelyik ajtót – mindegy me-lyiket – ekkor a választásunktól függően megkapjuk a Bikini Briefs-t, vagy a Lin-gerie-t. Ha megcsináljuk a leírt dolgokat Corneo Cloud-ot fogja választani – ez kell például Barret randijához! Aeris vá-lasztásához a leírt cuccokból hármat kell megszerezni. Amúgy baromi érdekes dolgokat mondhatunk Corneo-nak.

A legjobb Morph-oló: A Morph matériával – mint tudjuk – átváltoztathatjuk tárgyakká a szörnyeket. Sajnos azonban nagyon keveset sebezhetünk a Morph-al. Azonban ha Yuffie-nek meg-van a legjobb fegyvere (a lezuhant Shin-ra repülőn van, nehezen látható a dobo-za) és odaadjuk neki a Morph-ot, akkor a Morph paranccsal 9999-et is sebezhe-tünk – ez nagyon jó egy-két helyen, ahol jó cuccokat szerezhetünk a szörnyekből. Egyébként, ha akarunk egy vagy több Ribbont szerezni (minden csapás és mér-

gezés ellen véd), akkor menjünk a North Cave-be, oda, ahol egy igen érdekes és elég nagy személtáda szörny támad ránk. Ez a szörny az egyik kezében egy kis kést, a másikban egy lámpást hor-doz, a feje felett pedig egy nagy csillag van. Ha őt a Morph-al öljük meg, átvál-tozik Ribbonná. Ha már Yuffie-nél tar-tunk, szerintem ő a játék egyik legjobb és legerősebb embere, a 3-2-es limitje a harmadik legerősebb az egész játékban, szóval érdemes a csapatban tartani.

Contain ahhoz, hogy ezt a matériát megszerezzük, vegyünk egy Slyklis Greens-t (ha esetleg nem jó, ak-kor a többi Greens közül valamelyiket), majd menjünk Mideel-be. Itt van egy kis fehér Chocobo, akit etessünk meg a Gre-ens-szel. Ezek után vakarjuk meg a FÜLE MÖGÖTT (Behind his ears) a Chocobo-t. Ajándék a Contain Materia.

Szerencsés hétes: mint tudjuk, ha

egy karakter HP-jét beállítjuk 7777-re érdekes dolgokat fog csinálni harcban. Ezt Barret-tel könnyen meg lehet csinálni, amikor a 70-es szinten áll. Adjunk neki piros, illetve HP Plus matériákat, és állít-suk be a HP-

VÉGSZÓ

Most így belegondolva, hogy ebben a Final Fantasy VII-ben mennyi titkos és rejtett dolog van, azt kell, hogy mond-jam, hogy ez a VILÁG LEGJOBB JÁTÉKA (akárki-akármit mond). Nincs még egy játék, ami ennyire tökéletesen meg lenne komponálva. Persze maradt még nyitott kérdés, például kíváncsi vagyok, hogy mi történhet, mikor Cloud elviszi Barret-et randevúzni? Ja, és Kalm-ban van egy zárt láda, ha valakinek esetleg azt sike-rült kinyitni, akkor jelezze nekem.

Veres Miki

PLAYSTATION KÓDOK

ASTERIX

A Language Selection képernyőn tartsd lenyomva a Háromszög gombot, majd add be a Fel, Jobbra, Le, Balra, Balra, Le, Jobbra, Fel kombinációt. Ha sikeres volt a csalás, a Cheat Mode Active felirat jelzi. Amikor kiválasztod a menüből a New Game opciót, megjelenik a csaló menü, ahol bármelyik pályát vá-laszthatod.

B-MOVIE (INVASION FROM BEYOND)

Pályaválasztás:
A GT/King Of The Jungle képernyőn, amikor a Press Start felirat diszeleg a képen, add be az L1, R1, L2, R2, Háromszög, X, Kör, Négyzet, Négyzet, Kör, X, Háromszög kombinációt. Nyomd meg a Startot, hogy a főmenüben megtaláld a Level Select opciót.

Minden hajó és fegyver:
A GT/King Of The Jungle képernyőn, amikor a Press Start felirat diszeleg a képen, add be az L1, R1, L2, R2, Fel, Le, Jobbra, Balra, Balra, Jobbra, Le, Fel kombinációt.

CIRCUIT BREAKERS

Minden pálya:
Kezdj el egy 1 Player játékot, majd pauszold le az akciót és lépj az Options képre. A Sound menün be-lül állj rá az FX Volume sorra és nyomd be az L1 és L2 gombokat egyszerre. Hatására a játék 400%-ra lesz teljesíve, s ezáltal minden pálya elérhetővé válik.

Éjszakai versengés:
A Circuit Selection képernyőn tartsd lenyomva az L1 + L2 + R1 + R2 gombokat, egészen addig, ameddig a kiválasztott autó előtt meg nem jelenik a fényszóró fénye. Most bármelyik versenypályán éj-szaka versenyezhetesz.

Fejjel lefelé:
A Circuit Selection képernyőn tartsd lenyomva az L2 + R2 + Le + X gombokat, egészen addig, amed-dig egy nyíl meg nem jelenik a pálya neve alatt. Ez-után minden pálya fejjel lefelé lesz.

Sebesség növekedés:
Ez a kód csak Multiplayer módban működik. A Cir-cuit Selection képernyőn tartsd lenyomva a Négyzet + Háromszög + Kör + X gombokat, egészen addig, amíg egy motor meg nem jelenik a pálya neve alatt. Ezután az autók sokkal gyorsabbak lesznek.

Zseléautó:
Ez a kód csak Multiplayer módban működik. Ami-kor elkezdődik a visszaszámítás a verseny előtt,

tartsd lenyomva a Kör és Balra gombokat, mire az autó egy nagy kocsonyás járgánnyá változik.

CIVILIZATION 2

Zsák pénz:
Miután megépítetted az első városodat, lépj be a City menübe. Itt válaszd a Rename parancsot, majd add meg a "Cash" nevet magadnak (ügyelve a kis és nagybetűkre). Miközben irtod a nagy H-t, tartsd lenyomva az R1 gombot. Ennek hatására a pénzed 30 000 arannyá tejlődik.

COMMAND & CONQUER

Rejtett küldetés:
Amint teljesítetted a GDI-k utolsó küldetését is, irt be a Password képernyőn a PATSUX kódot.

Minden FMV:
A Password képen irt be a CINEMA kódszót, majd utána az alábbiak közül egyet: WHOAMI, JC, SG.

Térkép kód:
A címképernyőn tartsd lenyomva az L1 + L2 + R1 + R2 + Négyzet + Kör gombokat, majd nyomj egy Startot. Így válaszd ki a Password, vagy New Game opciókat, majd egészen a pályák betöltődéséig tartsd lenyomva a 6 gombot.

Azonnali nukleáris támadás:
Játék közben add be a Jobbra, Le, Balra, Balra, Le, Jobbra, Jobbra, le, Balra, X, Fel, X kombinációt.

Azonnali ionágyú:
Játék közben add be a Jobbra, Le, Balra, Balra, Le, Jobbra, Jobbra, Le, Balra, X, Négyzet, Háromszög kombinációt.

Azonnali légitámadás:
Játék közben add be a Jobbra, Le, Balra, Balra, Le, Jobbra, Jobbra, Le, Balra, X, Négyzet, Kör kombinációt.

Extra \$5000:
Játék közben add be a Jobbra, Le, Le, Balra, L1, Balra, Jobbra, Le, Balra kombinációt.

Minden térkép:
Játék közben add be a Kör, Kör, Kör, Fel, Kör, Négyzet, R1, Kör, Kör, Kör kombinációt.

Covert Operations küldetések:
A Password képen add be a COVERTOPS kódot.

Japán katonák:
A Password képen add be a GODZILLA kódot, mi-nek után a katonák Japánul fognak beszélni.

Kane vallomása:
Amikor a játék töltődik, tartsd lenyomva a Select gombot az 1-es joystick-on. Hatására Kane jelenik meg, és elkezd mesélni a színészi karrierjéről.

GEX: DEEP COVER

Debug menü
Pauzöld le a játékot, ahol is tartsd lenyomva az L2 gombot, és így add be a Fel, Kör, Jobbra, Fel, Bal-ra, Jobbra, Le kombinációt. Lépj vissza a játékba, ahol a Select megnyomásával léphetsz be a Debug menübe, ahol többek között a pályaválasztást is el-intézheted.

Sérthetetlenység:
Pauzöld le a játékot, ahol is tartsd lenyomva az L2 gombot, és így add be a Le, Fel, Balra, Balra, Há-romszög, Jobbra, Le kombinációt.

Beszólások:
Pauzöld le a játékot, ahol is tartsd lenyomva az L2 gombot, és így add be a Le, Jobbra, Balra, Kör, Fel, Jobbra kombinációt. Ezek után Gex a Select meg-nyomása után egy csomó mindenhez kommentárt fog fűzni.

KULA WORLD

Csaló mód:
Játék közben a kettős irányítón nyomd be az L1 + L2 + R2 + Select gombokat.

30000 extra pont:
Játék közben add be a Négyzet, Fel, Le, L2, R1, Háromszög, X, Háromszög kombinációt.

Bonusz pálya:
Játék közben add be a Háromszög, Fel, Három-szög, L2, L1, L2, Négyzet, X kombinációt.

Halucionáló mód:
Játék közben add be a Jobbra, Kör, L2, Kör, R1, Kör, Négyzet, Kör, Jobbra, Le, L1, R2 kombinációt.

LIVE WIRE

Minden pálya:
A pályaválasztó képernyőn tartsd lenyomva a Há-romszöget, majd add be a Balra, Le, Fel, Jobbra, Balra kombinációt. Most a Fel/Le gombokkal az összes pálya közül választhatsz.

PUMA STREET SOCCER

Rejtett csapatok:
A címképernyőn, amikor a Press Start felirat megje-

lenik, add be az L1, X, X, Háromszög, X, X, Három-szög, X kombinációt. Egy hang jelzi, ha sikeres volt a csalás, majd utána az összes rejtett csapat rendelkezésre áll.

SuperStar játékosok:
A címképernyőn, amikor a Press Start felirat megje-lenik, add be az L1, L2, R1, R2, R1, R2, L2, L1 kom-binációt. Egy hang jelzi, ha sikeres volt a csalás, majd utána az összes rejtett játékos elérhetővé válik.

Rejtett opciók:
A címképernyőn, amikor a Press Start felirat megje-lenik, add be az L1, L1, L1, L1, L1, L1, L1, R1 kom-binációt. Egy hang jelzi, ha sikeres volt a csalás, majd utána beléphetsz a Puma Sports Garden opci-óba is.

PSYBADIK

Az alábbi kódokat a Password képernyőn kell beírni:
GOANYWHERE - Pályaválasztás
DEKPOWERFEL - Turbó mód
DONTDIONME - 9 élet
CLAPPEDOUT - Hódeszka
INULIPUT - Óriás Xako
SIZOFANANT - Apró Xako
WALKONMOON - Alacsony gravitáció
TOPSYTURVY - Fordított mód
JELLYJELLY - Wobble mód
GREASEDDEK - Slippery mód
DONDAHAOS - Sérthetetlenység

EDGE RACE TYPE 4

Versenyezz a madárral:
Van egy nagyon frankó kis csalás ebben a já-tékban. Válaszd ki a Grand Prix módot, s ami-kor a sorozat hetedik pályáján vagy, amit Hea-ven and Hell-nek hívnak várd meg a visszazá-molást. Amikor ez elkezdődik (tehát a vissza-számlálás alatt), add be a Balra, Jobbra, Jobb-ra, Jobbra kombinációt. Egy madár fog megje-lenni a fejed fölött, aki végig fog repülni az egész pályán, neked meg utol kell érned. A madár nagyon gyors, tehát reflexeidnek és ve-zetési stílusodnak a maximumon kell lennie!

ROLLCAGE

Az alábbi kódokat a Password képernyőn kell beírni:
EEFNIEBA - Minden liga Easy módban
EEFPHMBC - Minden liga Hard módban
HEMPCMDD - Minden liga Expert módban
MAXCHEAT - Minden liga elérhető lesz, a tükrör mód is választható és a bonusz pályák és a bonusz vezető is a tied

BESTLAPS - A készítőik legjobb eredményei is fel lesznek tüntetve a best lap times listáján

RUNNING WILD

Kicsinyített hősök:

Vidd végig a Challenge módot Easy nehézségi fokozaton, hogy egy titkos opció megjelenjen, melyben apróvá változtathatod a versenyzőket.

Gyorsabb játékok:

Vidd végig a Challenge módot Medium nehézségi fokozaton, hogy egy titkos opció megjelenjen, melytől még gyorsabb lesz az akció.

Tyrannoszaurus Rex:

Vidd végig a Challenge módot Hard nehézségi fokozaton Boris-szal, az elefánttal, hogy egy újabb titkos opció váljon elérhetővé.

Expert nehézségi fokozat:

Vidd végig a Challenge módot Hard nehézségi fokozaton, hogy egy még erősebb nehézségi fokozatot is kipróbálhass.

Változó színek:

A karakterválasztó képernyőn az L1 és R1 gombokkal változtathatod hősöd ruhájának színét.

S.C.A.R.S.

Az alábbi kódokat a Password képernyőn kell beírnod:

RUNNER - Cheetah autó
MYSTER - Párduc autó
DESERT - Skorpió autó
RATTLE - Kobra autó
ALLVID - Minden autó
XPERTS - Master mód
GLASSX - Crystal kFela
ROCKYX - Diamond CFel
ZDPEAK - Zenith CFel

SILENT HILL

Extra beállítások:

Menj az Options képernyőre és nyomd be egyszerre az L1, L2, R1, R2 gombokat. Hatására az Extra Options menü jelenik meg, ahol többek között olyan dolgok szerepelnek, mint az automata célzás, a vér színe, vagy a töltények száma.

SIM CITY 2000

Ingyen credit:

A költségvetést intéző képernyőn tartsd benyomva a Select gombot és add be az L1, L2, L1, L2, R2, R1, R2, R1 kombinációt. Ezek után 0%-os kamatra kapod a kötvényeket.

N I N T E N D O

MICRO MACHINES 64

Nagyobbra pattannak az autók:

Verseny közben pauszöld le a játékot, majd add be a C-Bal, Jobbra, Jobbra, Le, Fel, Le, Balra, Le, Le kombinációt.

Turbo mód:

Verseny közben pauszöld le a játékot, majd add be a C-Bal, C-Le, C-Jobba, C-Bal, C-Fel, C-Le, C-Le, C-Le kombinációt.

Átváltozol egy tereptárggyá:

Verseny közben pauszöld le a játékot, majd add be a Le, Le, Fel, Fel, Jobbra, Jobbra, Balra, Balra kombinációt.

Ellenséges autók lelassítása:

Verseny közben pauszöld le a játékot, majd add be a C-Jobba, C-Fel, C-Bal, C-Le, C-Jobba, C-Fel, C-Bal, C-Le kombinációt.

Hátsó nézet:

Verseny közben pauszöld le a játékot, majd add be a

SPYRO THE DRAGON

Crash Bandicoot 3 játszható demo:

A címképernyőn, ahol a Press Start felirat is díszel, add be az L1 + Háromszög kombinációt, hogy megjelenjen, egy 1 pályás Crash 3 demo.

99 élet:

Játék közben nyomd le a Startot, majd a feltároló menüből válaszd az Inventory pontot. Itt gyorsan add be a Négyzet, Négyzet, Négyzet, Négyzet, Négyzet, Négyzet, Kör, Fel, Kör, Balra, Kör, Jobbra, Kör kombinációt. Lépi vissza a játékba, s életeid száma elkezd növekedni, egészen 99-ig.

Minden világ:

Lépi az Inventory képernyőre és gyorsan add be a Négyzet, Négyzet, Kör, Négyzet, Balra, Jobbra, Balra, Jobbra, Kör, Fel, Jobbra, Le kombinációt. Most menj a ballonos emberhez, s miután elmondta a monológját feltároltál elötted az egész világot.

SYNCHON FILTER

Pályaválasztás:

Pauzöld le a játékot, majd lépi be az Options menübe. Állj rá a Select Mission felíratra, majd nyomd le az alábbi gombokat egyszerre: Balra + L1 + R1 + Select + Négyzet + X.

Minden fegyver végtelen tölténnyel:

Pauzöld le a játékot, majd lépi be az Options menübe. Állj rá a Weapons felíratra, majd nyomd le az alábbi gombokat: Jobbra + L2 + R2 + Kör + Négyzet + X (ebben a sorrendben).

Szuperfegyver:

Pauzöld le a játékot, majd lépi be a Weapons menübe is és állj rá a 9mm-es fegyverre. Ezután nyomd le az alábbi gombokat: Balra + L1 + R2 + Négyzet + X (ebben a sorrendben).

Videók:

A Gorgia Street-i küldetés előtt pauszöld le a játékot, majd állj rá a Map felíratra. Ezután nyomd le az alábbi gombokat: Jobbra + L2 + R1 + X (ebben a sorrendben).

Hard nehézségi fokozat:

A címképernyőn állj rá a New Game felíratra, majd nyomd le az alábbi gombokat: Balra + L1 + R2 + Select + Négyzet + Kör + X (ebben a sorrendben).

T'AI FU

A térképen kell beütni az alábbi kódokat:

Cheat mód:

Add be az R2, Háromszög, R2, Háromszög, Kör,

Le, Négyzet kombinációt. Hatására megjelenik a Cheats Enabled felirat. Ezt a kódot mindig be kell ütnöd, ha a továbbiakat is használni akarod.

Pályaválasztás:

Add be az R2, Háromszög, R2, Háromszög, Kör, Négyzet, Le, Háromszög, Fel, Jobbra, Balra, Le, Fel, L1 kombinációt.

Történetválasztó menü:

Add be az R2, Háromszög, R2, Háromszög, Négyzet, Kör, Le, Háromszög, Fel, Balra, Jobbra, Le, Fel, L2 kombinációt.

A készítőik FMV videója:

Add be az R2, Háromszög, R2, Háromszög, Le, Négyzet, Kör, Háromszög, Fel, Le, Balra, Jobbra, Fel, R1 kombinációt.

Játék közben kell beütni az alábbi kódokat:

Cheat mód:

Add be az R2, Háromszög, R2, Háromszög, Kör, X, Négyzet kombinációt. Ezt a kódot mindig be kell ütnöd, ha a továbbiakat is használni akarod.

Minden stílus:

Add be az R2, Háromszög, R2, Balra, Jobbra, Háromszög kombinációt. Hatására az összes Kung-fu stílust elsajátíthatsz.

Teljes Chi energia:

Add be az R2, Háromszög, R2, Balra, Jobbra, Négyzet kombinációt.

Teljes energia:

Add be az R2, Háromszög, R2, Balra, Jobbra, Kör, kombinációt.

Láthatatlanság:

Add be az R2, Háromszög, R2, Balra, Jobbra, R1 kombinációt.

Sérthetetlenség:

Add be az R2, Háromszög, R2, Balra, Jobbra, R2 kombinációt.

Dupla méretű ellenfelek:

Add be az R2, Háromszög, R2, Balra, Jobbra, Fel kombinációt.

Felezett méretű ellenfelek:

Add be az R2, Háromszög, R2, Balra, Jobbra, Le kombinációt.

Örült vér:

Add be az R2, Háromszög, R2, Balra, Jobbra, Jobbra kombinációt. Nézd meg a vér színét, amikor megütsz valakit!

6 4 . K Ó D O K

Zoomolási lehetőség: Tartsd lenyomva a Z-t, és nyomd le mellé az L vagy R-gombokat.

RAMPAGE 2: UNIVERSAL TOUR

Az alábbi kódokat a Password képernyőn kell beírni, hogy elérj a titkos szereplőket:

SM14N - George

S4VRS - Lizzy

NOT3T - Myukus

B1G4L - Alien

STAR WARS: JEDI 1 KÖNYV

Először is tisztázzuk azt, hogyan kell beütnöd a csatlósokat. Első lépésben válassz ki egy üres fájlt. Ezután jön a névbeírás. Itt folyamatosan tartsd lenyomva a Z-t, majd üsd be a lentebb található kódszavakat. Minden beüt az L-lel fogadj el, és ha kész vagy, akkor szintén az L lesz az, amivel befejezheted.

9 élet:

Add be az R2, Háromszög, R2, Balra, Jobbra, X kombinációt. Ezután mindig kilenc életed lesz.

THEME PARK

Könnyű pénzszerzés:

Amikor a gép a beceneved után érdeklődik, add meg neki a BOVINE nevet. Amikor már a játékban vagy, tartsd lenyomva a Kör, Négyzet és X gombokat tíz másodpercig, mire 10 millió dollárral leszel gazdagabb.

V2000

Pálya teljesítése:

Játék közben tartsd benyomva az R1 gombot, majd add be a Négyzet, Jobbra, Háromszög, Négyzet, R2, L1, Háromszög, Jobbra kombinációt.

Cargo:

Játék közben tartsd benyomva az R1 gombot, majd add be a Négyzet, X, Kör, Háromszög, R2, Háromszög, Balra, Jobbra kombinációt.

Javítás:

Játék közben tartsd benyomva az R1 gombot, majd add be a Balra, Balra, Négyzet, Kör, R2, Jobbra, Háromszög, L2 kombinációt.

WILD 9

Minden pálya:

Pauzöld le a játékot, majd add be a Fel, Balra, Le, R2, Jobbra, Négyzet, X kombinációt.

Energia visszaállítás:

Pauzöld le a játékot, majd add be az R1, Háromszög, L1, Balra, Háromszög, Kör, X kombinációt.

Hosszabb vörös sugár:

Pauzöld le a játékot, majd add be a Jobbra, Fel, Balra, Kör, Fel, Kör, Kör kombinációt.

10 bomba:

Pauzöld le a játékot, majd add be az X, Kör, R1, Jobbra, Háromszög, X, Háromszög kombinációt.

WIKKIN' CREW

Minden titok bekapcsolása:

Lépi be a Password képernyőre, és add be a Kör, Kör, Négyzet, Háromszög, Háromszög, Négyzet, Négyzet, Négyzet, X, Kör, Kör, Kör, Háromszög, Négyzet, Négyzet, X kombinációt. Ennek hatására minden elérhetővé válik, ami eddig elérhetetlen volt (logikus, nem?).

Jinn Reeso:

Miután választhatóvá tetted a Mars Guo-t, válassz ki egy üres fájlt, majd írd be a RRJINNRE nevet. Mindezt úgy, hogy az analóg kart használod. Ha helyesen cselekedtél egy OK felírat jelenik meg a kép alján. Mentsd el az állást A néven. Visszatérve azt, Mars Guo helyett Jinn Reeso-t választhatod.

Cy Yunga:

Először hívd elő Jinn Reeso-t, majd utána válassz kis a Save Game képen egy üres fájlt. Ezután írd be a RRCYUN kódot névnek.

A Tournament mód csatlósai következnek, bevitelük módját lásd fentebb:

RRTHEBEAST - Tükör mód

RRJABBA - Sérthetetlenség

RRDUAL - Dual controller mód

Miután bevitel egy csalást, még nem történt semmi. Verseny közben pauszöld le a játékot és üsd be a Balra, Le, Jobbra, Fel kombinációt. Ezután megjelenik a csaló menü, ahol be kell kapcsolnod a kívánt csalást.



FIGHTING SPIRIT™

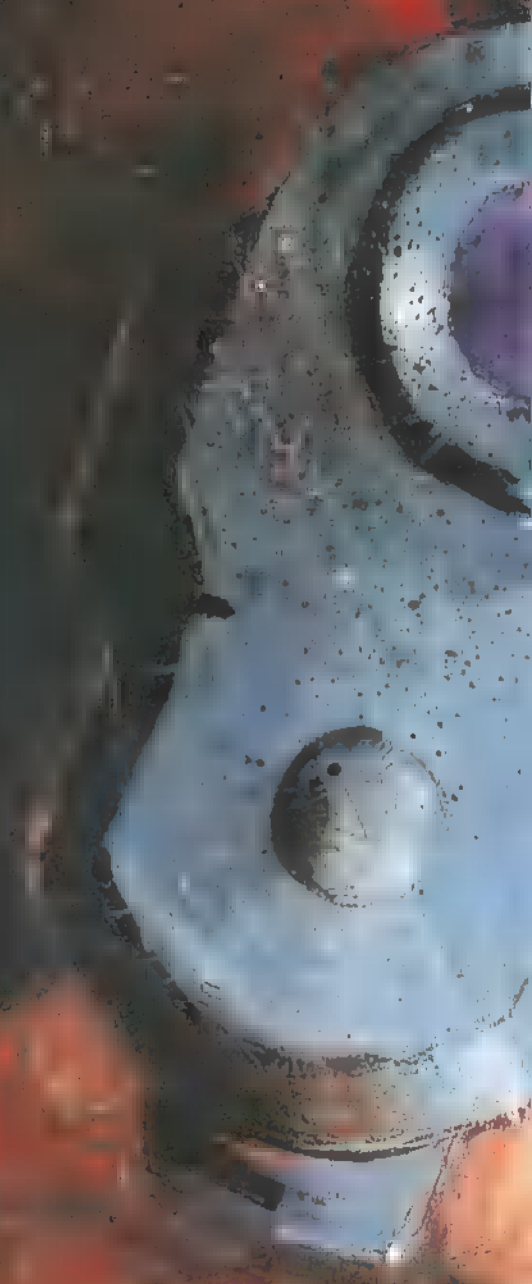
THE KING OF THE MOUNTAIN

© 1994 1995 1996 NAMCO LTD. ALL RIGHTS RESERVED.



NUKEM: HOUR

GI
GT Interactive
Software



Jack-18

5715
POMBO

Váldmikor hajdanában... játszottam a Constructor PC-verziójával, ám az már olyan régen volt, hogy bizony igencsak kesregélnem kellett barátoknál, fiókokban, hogy megtaláljam a játékot. Mindenképp látni szerettem volna ■ különbségeket a két alkotás között, ráadásul még abban is reménykedtem, hogy némi új ötletet is találok a PSX kiadásban. Nem találtam, ■ persze ezt nem mint negatívum mondanám, csak amolyan additív információként. Úgy gondolom, az öregebb róka-

nak nem kell bemutatnom a játékot, ami ■ Sim City-féle klónból egy elég jól sikerült darab, ám mivel (lassan tradicionális módon) általában én szoktam a fiatalabb generációt úrra bevezetni egy klasszikus játék Playstation átiratába (lásd: Civ2), így itt is előről kezdenék mindent. Ha legjobban szeretném jellemezni ■ játékot, akkor a Sim City -Lelki Púpos Edition- nevet adnám neki, mivel igen-csak genetikai bukfenckről szólnak történeteink, vállalkozásaink és (néhol kétes) üzleteink is. Persze egy "jó" vállalkozó mindig kapcsolatban áll a maffiával. Az introban azt ■ verziót nézhetjük végig, ahol bizony nem sikerült nyereségesen eszmét cserélni a sötét-oldal jeles képviselőivel, így betoncipő helyett (ami már 66-ban is elavult volt) beton kabátot kapunk, ezzel is előrevetítve a játék nehézségét, és kilátásba helyezve a szomorú véget, gyenge próbálkozásunk eselén. Hogy mi is lenne a játék lényege? Egy lepattant területen minél nagyobb városkát létre-



szerintem a legideálisabb verzió. Azok, akik nem rendelkeznek ennyi cimborával és ■ nyarat is otthon töltögetik (576 Konzolt olvasva), ne keseredjenek el, mert az egyszemélyes játék sokkal nagyobb kihívás. Persze mondhatnám azt is, hogy rohadt nehéz, és

épületek kell díszlegni. Határozottan nehéz. **Utopian State:** Minden típusú bérleből legalább háromnak kell éldegélnie, sőt! Az elégedettségüknek min. 90%-nak kell lenni! Felejtsetek el! Aki ezt család nélkül megcsinálja, vendégem egy menüre az egyik gyorsétte-

jai már kezdenek kitisztulni: biztosítani kell ■ nyersanyagot, építkezni, betelepíteni bérleket, még építkezni, növelni az épületek színvonalát, e-mellett minden kötelezettségnek eleget tenni, majd a végén már szórakoztatóközpontokat is építeni. Mindebben segítségünkre és terhünkre vannak a játékban szereplő igencsak a társadalom perifériájára szorult egyének, akikkel szerelhetünk, építhetünk, üzletelhetünk, fenyegethetünk és rombolhatunk is.

A játék rettentően összetett és sikeresnek írták ■ szereplők és karakterek hasizomkínzó magatartásában rejlik. Bár az irányítás nem a legegyszerűbb, pár perc elteltével meg lehet tanulni. Az átvázlat képek és hangok remek adalékok, ■ amúgy is jópofa játékhöz. Az irányításban sokat segít, hogy bármely ikonra rámentek rögtön megjelenjen a funkció, amire használható, így tényleg nem je-



remben! **Build, Build, Build:** Nincs más dolgunk, csak építkezni! Ez a legkönnyebb mind közül, mivel itt nem zaklat az idő folyamatos hiánya. A nehézségi szintet még úgy natúr is megadhatjuk és a helyszínt is kiválaszthatjuk, ám csak Medium vagy annál nehezebb fokozatonál. A kezdetekben mindenkinek egy kis saját parcellája van, melyen kis bodegákon és pár emberen kívül nem nagyon

mozognak élőlények. Elsődleges feladatunk, hogy vegyünk még területet az önkormányzattól, akik csak különféle kikötésekkel hajlandóak eladni nekünk ■ parcellákat. A vásárlást technikailag ■ térképen tehetjük meg, de csak akkor vehetünk új földet, ha minden eddigi parcellánkon már áll legalább egy épület. Bérloink panaszos levelei is, a városházára futnak be, nem is beszélve arról az ellenőrzésről, amit ezek a bürokrata-lovagok tartanak minden negyedik évben. Felmerül a kérdés: mivel büntetnek? Rossz pontokkal, amik bizony azért nem jó, mert minél több van, annál jobban csökken perselyünk tartalma. Rossz pontokat sok mindenért kaptok majd, viszont jó pontot is viszonylag könnyű szerezni: le kell vinni a lakbért a házakban. Ha több jó pont van, mint rossz, akkor átválthatjuk pénzre, ennyi. Remélem a játék alap-

hozni, építkezni, üzletelni, kölcsönöket felvenni, mindvégig tiszteletben tartva a törvény képviselőit, akik igencsak képviselnek, mivel a lehető legtöbb helyen, a lehető legjobb pillanatokban tesznek keresztbe (és ők még törvényesen csinálják).

Persze nem elég felépíteni ■ házakat. Szépitgetni, karbantartani is kell ám, ráadásul folyamatosan foglalkoznunk kell ■ fránya bérlokkal is, akik minden erejükkel azon lesznek, hogy, ■ lehető legtöbbet keresztbetegyennek és nehezítgessék a dolgunkat. A kezdő beállításokról nem érdemes nagyon szólni, képernyő, hang...stb. Sokkal inkább a játékot megelőző küldetés kiválasztásokról, ahol bizony sok mindent elszúrhatunk, és akkor mehetünk percekben belül a betonkeverőbe, (nagyamama módjára) kötögetni. Akár négyen is beleugorhatunk a vállalkozásba, ami

szinte megcsinálhatatlan, de ■ ugye elvén mindenki kedvét. Bár ha az igényelt minimum 15-blokk memokártya nem veszi el, akkor semmi sem. Vagy vásároltok egy új memokártyát, vagy nem mentetek és amolyan egy éjszakai kalandokat játszatok, vagy... (ezt alig merem leírni) letölthet a kártyáról az összes ResEvil, MetalGear és Gran Turismo mentett állásokat. Rátok bízom. Őt fő küldetésstípus van, ami közül kiválaszthatjátok a nektek legmegfelelőbb verziót: **Financial Conquest:** Egy millát kell begyűjteni 40 év alatt mindenféle tartozás nélkül. Nem ■ legkönnyebb, de könnyű. **Egomania:** Minden típusú házból legalább egyet fel kell húznunk. Nem könnyű, viszont izgalmas és fordulatos. **World Domination:** Itt a város összes parcelláján legalább egy általunk felhúzott

(Folytatás a mellékletben...)

Adam

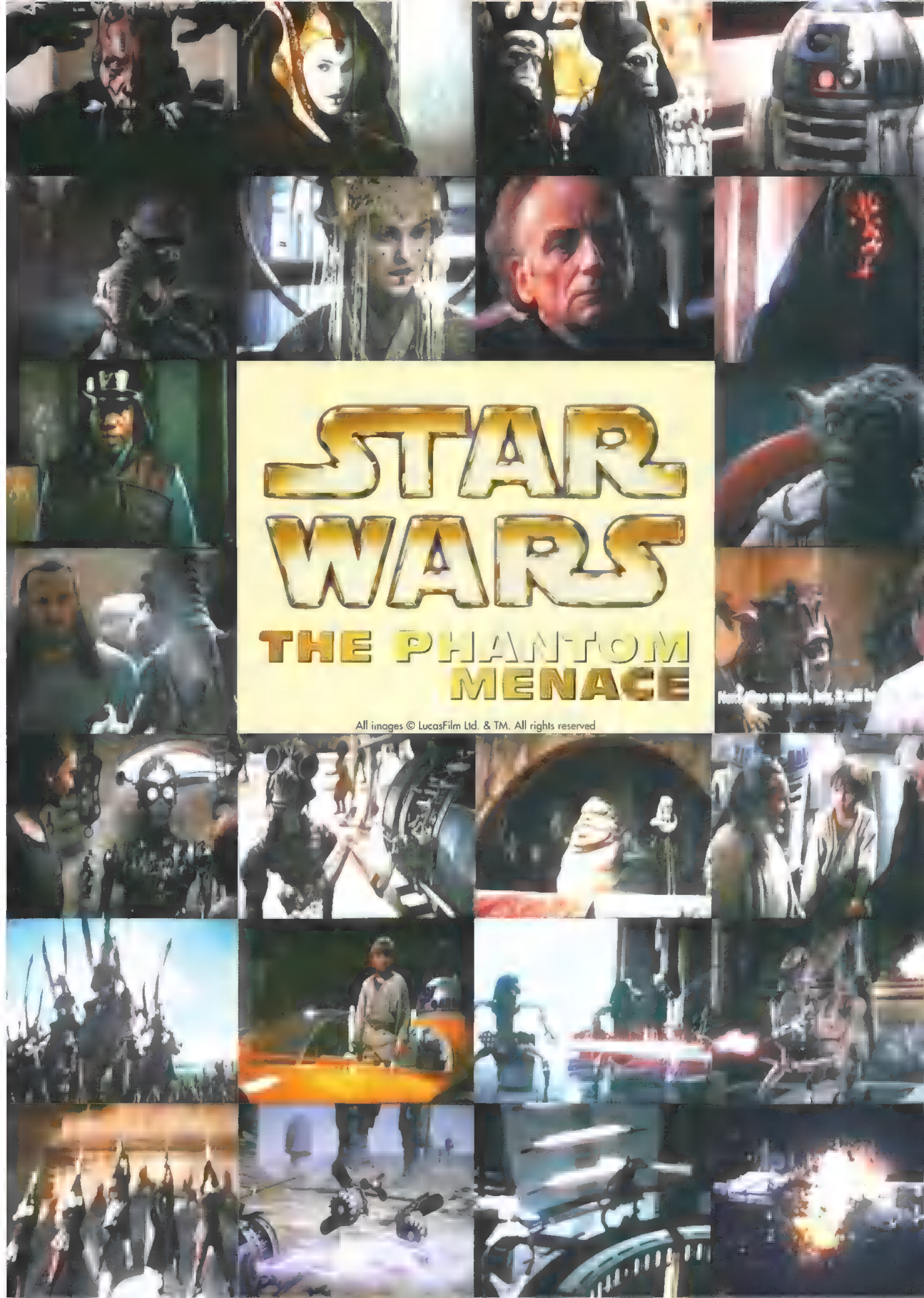
CONSTRUCTOR

LÁTVÁNYOSSÁG
JÁTSZHATÓSÁG
SZAVATOSSÁG
ZENEBONA

14 JÁTEKOS
75 MEGAFELTÁRÁS

✓ MEGAFELTÁRÁS
SZORAKOZTATÓ
X MEGAFELTÁRÁS

88%



STAR WARS

THE PHANTOM MENACE

All images © LucasFilm Ltd. & TM. All rights reserved

A

KIFORDITOM, BEFORDITOM, MEGIS KÜCSI A KÜCSI!

Roll Cage



Egy... és a... Slim... még 1/4... adó... az... nem volt... ami... és... 100... van... végre... a Play... le... egy... kéne... a... színvona... Metallica (akik... is... sorát... így szól: "Give me..."

ROLL CAGE

LÁTVÁNYOSSÁG
JÁTSZHATÓSÁG
SZAVATOSSÁG
ZENESEN A

12 JÁTÉKOS
1 KONTROLLER
ANALÓG RÁNYÍTÓ HELPE (NEM)

✓ **NEKED**
× NEM VIGYÁZOL
LEVÉNI A FEJEDET
A MORTYUHELI

95%

MAJMONK BOLYGÓLYA

Azt hittem, hogy egy egyszerű ügyességi programot bízott gondjaimra Martin, mikor a Sony új üdvöskéjét, az APE ES-CAPE-et a kezembe nyomta. Azt pedig, hogy a program csak analóg irányítóval hajlandó elindulni és abból is a Dual Shock-os verziót javasolják, egyszerű marketingfogásnak gondoltam. Hát ekkorát régen tévedtem.



A majomfogócska igen csak összetett darab, mintha a Croc-ot összegyúrnák a Metal Gear Solid-dal és nyakon öntenék egy adag, harmincas évek burleszkjeiben látható, csetlő-botló poénnal. A szereplők szépen, a nem manga kedvelő szem számára is csinosan megrajzoltak, a környezet, háttér profi és "nagyon" 3D, rejtőzésre és becserkészésre kínálja magát, és ha közel kerültünk, kergetőzés közben olyanokat percelhetünk a banánhéjakon, hogy majd kiugrik a Dual Shock a kezünk közül. Az analóg irányítóra pedig igen is szükség van, a játék ugyanis arra épít, hogy a PSX irányítón



rögtön két botocska is helyet kapott. A bal szolgál Spike, az általunk irányított egyszemélyes majomfogó különítmény irányítására, míg a jobbik az éppen használt szerszám vezérlésére szolgál, de járműveket a két botocska együttes használatával lehet irányítani. Ilyen jármű a gumicsónak, amiben a két evezőnek felel meg a két kar, és a tank amiben a láncfalpakat vezérelhetjük egymástól függetlenül. Elsőre roppant furcsa lesz, a csónak csak forogni, a tank pedig csalóka fog, mint Pista bá a kocsmából hazafelé, de hamar megérezhető ez a PSX történetében fordulalmi vezérlés. A titokról Susumu Takatsuka, a játék producer egy interjúban lebbentette

fel a fátylat, az analóg karral nem körben, hanem egy képzeletbeli háromszögben vezéreljük a játékot, ennek köszönhetően kiszűrhetők véletlen újmozgások és jóval könnyebb az irányítás.

NÉZETEK ÉS TÁRGYAK

Az analóg irányítás mellett minden gombra jut valamilyen funkció, az iránygombok például kamera mozgására szolgálnak, az L és R gombok a különböző szerszámokhoz kapcsolódó speciális funkciók mellett, az első személyű, mozgásra nem használható nézetre váltás és a bonyolultabb ügyességi részeknél igen csak hasznos, a kamera azonnali Spike mögé állítására is szolgálnak. E nélkül külső felülnézetet mutató a kamera csak lassan megy hivatalos helyére, a főszereplő háta mögé, ami erő-

sen kihat az irányításra, egy keskenyebb pályán könnyen a mélybe taszítva ezzel Spike-ot.

A Körhöz, X-hez, Négyzethez és Háromszöghöz szabadon, a starttal elérhető menüből rendelhetjük különböző szerszámokat, hiszen maximális nyolc darabból álló készletből egyszerre csak négy lehet kezünk ügyében. A jól megválasztott készlet nagyon gyakran a siker záloga.

Hősünk életerejét öt keksz jelképezi, amelyeket örök elpusztítása után, vagy a nagyritkán feltűnő sütis dobozból pótolhatunk. A legyalázott örök hagyják el speciális csúzli löszereket is és belőlük is hullik rendszeren az arany háromszög, amelyből százat kell összeszedni egy plusz életért cserében. Életet egyébként egyben is nyerhetünk, ha valahol Spike piros igét si-

jó is lenne az. A nagy terv kivitelezéséhez megszerez egy titkos laboratóriumba készülő időgépet, s mellesleg az egész kísérleti majom csapatot is szabadon ereszt, és szétszórja különböző földtörténeti korokban.



kerül megtalálni, szerencsére halálos zuhanással fenyegető, bonyolultabb ügyességi részek többségénél egy automatikusan újra termelődött elhelyezték a tervezők. Ezen kívül még egy Spector képmását ábrázoló aranypénzzel találkozhatunk amiből szintén érdemes a lehető legtöbbet összeszedni.

RE-EVOLUCIÓ

Az egész galibát Spector, a kedves cirkuszi majom okozza, aki egy kitudja honnan hozzakerült speciális tökfödöt fejébe nyomva szuper-intelligensé válik, és rádöbben, hogy az emberek nélkül valószínűleg majmoké lenne a világ, milyen



Spike, vagyis a mi feladatunk, hogy a majmokat összefogdossuk és Spector-t megakadályozzuk ördögi tervében, ebben azért valamennyire segítségünkre van az időgépet építő professzor, aki az idő központból nem csak hasznos tanácsokkal, de időnként továbbjutáshoz nélkülözhetetlen találmányai is ellát bennünket. Ide, vagyis, az idő központba térünk vissza, minden egyes helyszín-

ről, itt gyakorolhatunk az új vagy régi, mind trükkösebb szerszámainkkal, de mentésre is itt van lehetőségünk. Lapozgathatunk még majomfogó naplónkban, ahol az elkapott majmok adatit és képét tárolja a program, olyan jellemző mondatokat olvashatunk itt, hogy "szereti a tündérmeséket" vagy "profli alvó". De innen nyílik ■ három jutalomjátékot kínáló terem is.

EGY MAJOMVADÁSZ NAPLÓJA

A prehisztorikus időkben elrejtőzött majmok befogása még nem okozott különösebb nehézséget, sivalkodva menekültek a háló elől. Viszonylag kis területen szóródtak csak szét, és a professzor sem kérte túl sok egyed befogását. Hamar a végükre jártam.

A chezonikus kor már valami-vel nehezebb dió volt, itt bukkantam rá először az őrmajom példányára, aki folyamatosan mindenféle technikával felszerelve figyel és nagyon durva dolgokat lövöl-

ban is tanyát vert ennek a hatalmas életformának.

Amilyen jó idő volt a primitívkorban olyan borzalmas a jégkorszak, és mintha a jeges óceánok leszakadó jéghidak és egyéb csapdák nem lennének elegek, még megvadult hőemberek és köpdőső, föld alatt bujkáló sárkányok is védik a makikat. Nem tudom, mit tehetnék itt a professzor égi evezője nélkül. Spector ide építetett valami gépet is, amit biztos-ami-biztos alapon tönkretettem.

Buzz nem unja. Harmadik jégkorszaki küldetésemből visszatérőben me-

Visszatérve az idő állomást feldúlva találtam. A felvételekből kiderült, hogy Spector majmai törtek be és magukkal vitték a professzort és segítőjét, még jó hogy a profnak sikerült befejeznie a távirányítós autót.

Már csak a jelenben rejtőzhetnek, de a nagyvárosok betondzsungele és a fejlett

technika, ■ robotok és automata ágyúk sokat segíthetnek a majmoknak. Nem baj akkor is kiszabadítom barátaimat és elkapom főkolompot, cirkusz-szökevényt.

Hiába verekedtem át magam a város, ■ gyár és ■ felhőkarcoló csapdáin, megint csak meglepett előlem, ráadásul a túszaival együtt. De

az vesse rám ■ első követ aki gyorsabban végez egyedül, egy csúcsfegyverekkel felszerelt űrhajóval. A vidámpark-

sobb kapunk meg. Ráadásul ha tényleg tisztáztunk egy pályát, akkor megjelenik a "time attack" lehetőség, amikor a kitűzött számú majmot időre kell befogjuk.

EGY KIS JUTALOM

Már volt szó a három mini játékról, amit az idő állomáson játszhatunk egy teremben. A három gép bekapcsolásához különböző mennyiségű Spector pénz összegyűjtése szükséges. A síelés, amikor a két bottal a két sítalpat irányítjuk külön-külön, már tíz pénztől játszható, a bokschoz, amiben ■ jobb és ball ökl irányítása a két kar feladat, már húsz pénz szükséges. A síelés ugyan elég érdekes "kártyalap" grafikát használ, de borzasztó lendületes, így igen jól el lehet vele szórakozni. S boks azonban szinte önálló játékként is megállná a helyét, gyakorlással, bajnoksággal és két játékos küzdelmével, az pedig ahogy a találatot kapott majom feje (he netán mi kapjuk akkor az egész kép) beremeg egyszerűen szenzációs. A harmadika játékot, még nem sikerült elérnem, mivel ahhoz negyven Spector tallér a kulcs.

Mielőtt bárki kérdezné, a program

APE ESCAPE



ban nem csak a professzoréket mentetem meg, de Buzz-t is sikerült kivonnom Spector befolyása alól. Hiába mentem azonban

Spector után a felszálló űrerődbe és hiába győztem le csúcs robotját, az utolsó pillanatban belépet valahová az időben. A professzor szerint az összes megmaradt majmot be kell fogjam, különben újszervezi seregét.

NEM FÉL ÓRA

Már a játék első végigjátszása ■ fél órás szórakozás, hiszen a néha igen bonyolult ügyességi részekkel tarkított 19 főpályán és ■ versenyeken keresztül jutni, már önmagában is hosszú távra a TV elé köti ■ játékost. A Sony programozói azonban elrejtettek titkos pályákat is, és ■ 100%-os teljesítményhez minden majmot be kell fogni, és minden Spector pénzt begyűjteni. Ennek a célnak elérése az első körben semmiképpen nem lehetséges, mert minden pályán vannak olyan területek és majmok amiket ■ érhetünk el olyan szerszám nélkül amit majd csak ké-

döz, ha észrevesz. Mintha bánta akar-nám, pedig csak el akarom kapni. Meg kell tudja ki építette az itt lévő romokat! Visszatérés közben összeakadtam Buzzal, és nem volt örömteli találkozás. Spector valahogy megbabonázta és maga mellé állította, szerencsére annyi megmaradt barátságunkból, hogy nem megküzdenem kellett vele, csak egy versenyben kellett megmérkőzzünk.

A primitívkor, ahova professzor küldött nagyon kellemes lenne, ha nem nyüzsgőnének itt is majmok, és velük szövetséges rákok, papagájok, pókok, cápák és egyéb teremtmények. Még egy különleges lényt is sikerült felfedezni a professzor legnagyobb öröme, sőt belsőséges ismeretségbe is kerültünk, hiszen a mako-gó banda még a gyomrá-

gint meglepett a dimenziók között és újabb örült versenyre hívott.

Spector hordája a középkorban Japánban, Kínában és Európában is befészkelte magát. A ninja tökök, repülő mandarinok csak rettegtek sok bunkóm és csúzlím erejét, de ■ hatalmas lovagok legyőzése már nem volt egyszerű feladat. Ráadásul Spector és Buzz az orrom előtt távozott egy másik dimenzióba.



pontos megjelenését természetesen tudjuk: július 2. A kapott verzió szinte már tökéletes volt, az egyetlen komolyabb "hibát" a japán szinkronhoz méretezett videók jelentették, hiszen az angol szöveg jóval rövidebb, így egy darabig még tátogtak a szereplők szövegük elmondása után is.

Schuerue

APE ESCAPE

**LÁTVÁNYOSSÁG
JÁTSZHATÓSÁG
SZAVATOSSÁG
ZENEBONA**

**1 JÁTEKOS
1 MEMÓRIABLOKK
KIZÁRÓLAG JAPÁN RÁNYÍTÓ
ESETI ENYER
✓ FORDÍTÁSI RÁNYÍTÁS
NEGY KIVITEL
× JAPÁN RÁNYÍTÁS
GATÁSI MÉRLEK**

91%

Amerika a '70-es években. Sülyos gazdasági válság van kialakulóban, melyet úgy tűnik, egyesek a saját hasznukra akarnak fordítani. Sztrájkok, zavargások törnek ki szerte az országban, mire minden rendfenntartó erőt a nagyvárosokba irányítanak – teljesen védtelenül hagyva ezzel a kisebb településeket. Egy külföldi érdekeltségű olajkonzorcium, az OMAR úgy érzi, ezzel eljött az ő ideje. Az amerikaiak nem tudnak megenni olcsó benzin nélkül, márpedig úgy tartják, hogy aki az olaj felett rendelkezik, az az ország felett rendelkezik. A cég a létező legprofibb terroristának, Sid Burnnek ad egy megbízást: ha sikerül az amerikai gazdaságot a tönk szélére sodornia, százmillió dollár üti a markát. Sid azonnal egy kisebb hadsereg toborzásába kezd. Nem sokkal később mindenki megismeri, kik is azok a Coyote-ok: felfegyverzett autókkal huligánok járók a vidéket, s mindenütt csak romokat hagynak maguk mögött. Főként az olajfinomítókat veszik célba, de az útjukba kerülő benzinkutakat és egyéb ipari létesítményeket sem kímélik. Mivel a Kormány tehetetlen a banditákkal szemben, néhány civil úgy dönt, maguk veszik kézbe az ügyet. Egy Convoy nevű kamionos vezetésével bandát alakítanak az önjelölt "polgárőrök" – lehet, hogy Sid számításait áthúzza a Vigilante csoport?

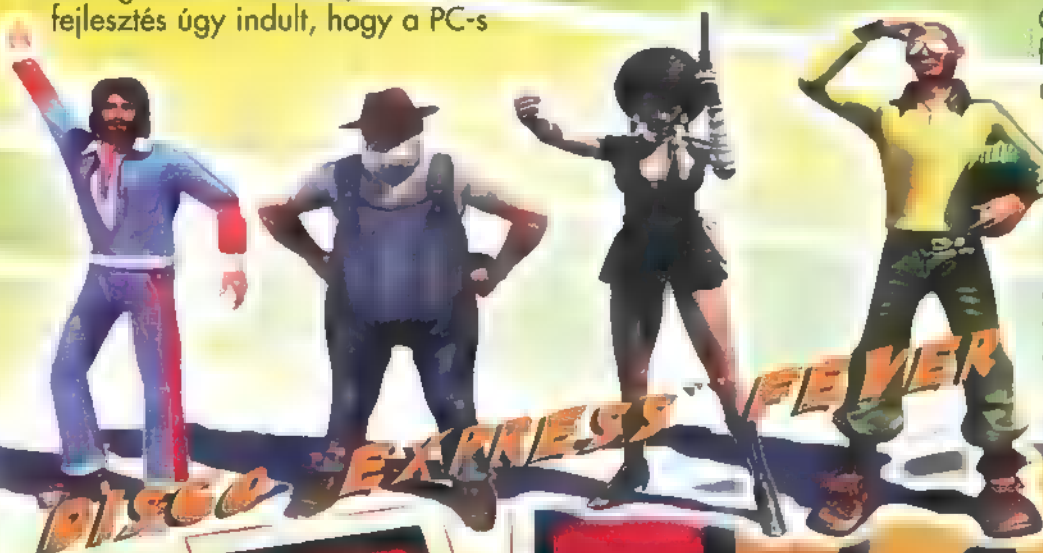
A Vigilante 8-ban szabadon vá-

Az olvasóink többsége nyilván nem először hall erről a címről, hiszen ugyanarról a játékról van szó, mint amiről már lassan egy éve írtunk PlayStation-re. Akkoriban ettől a játéktól igen sokat vártam, hiszen a fejlesztés úgy indult, hogy a PC-s

A BANDATAGOK

Első indításkor mindkét bandából négy-négy figura közül választhatunk. Az autók három szempont

nan UFO-technológiát raboltak el. Mivel Convoy bandája is a helyszínen volt, mindkét fél a lehető legfejlettebb haditechnikával szerelte fel az autóit. Nos, akkor ismerkedjünk meg először is a Vigilante ganggel! Chassey Blue, a szőke ügynök a fővárosból érkezett, sportos járgányát a Kormány tuningolta fel minden "földi jóval". Slick Clyde, a playboy egy autó-showra igyekezett a terepjárával, amikor találkozott Convoy-jal, s hagyta magát rábeszélni egy kis bulira (igazából ő akar a főnök lenni). Sheila, Convoy unokahúga oda-



Interstate '76-nak csinálnak egy konzolos megfelelőt – annak a játéknak, ami még ma is az egyik kedvencem. Élethű körülmények között vívni csatákat '70-es évekbeli, felfegyverzett amerikai hadályokkal: ez aztán nekem való kihívás! Az Interstate '76-ban fordulatokban gazdag, mondhatni kalandos cselekménnyel tették mindvégig izgalmassá a játékot: bár minden helyszínen banditák likvidálása a feladat, az izgalmas kerettörténetbe ágyazva mégis minden küldetés más és más. Sajnos ugyanezt a Vigilante 8-ról már nem

mondhatni el. Az Activision egy jóval egyszerűbb játékot hozott össze PlayStation-re és most N64-re is: küldetések következnek egymás után, melyeken adott számú járgányt kell szitává lyuggatnunk és pont. Semmi váratlan fordulat, semmilyen kalandos esemény – és még az élethű autók is elmaradtak. Csúpan célozni kell és tüzelni, mint a legtöbb akciójátékban.

alapján vannak minősítve: sebesség, páncélzat, kitérő képesség. Mind-egyik szereplő bizonyos előélettel rendelkezik, s nekünk a történetüket kell kiteljesítenünk. Egy szereplő teljes végigjátszása négy küldetésből áll, tehát csak ezek végigjátszása után láthatjuk meg a hozzájuk tartozó Happy Endet. Amit az előzményekről még tudni kell: a harcok során a Coyote-ok egy ízben egy titkos katonai bázisra törtek be, ahon-

az akcióért: hiába próbálta őt, illetve a homokfutó buggyját a nagybátyus visszatartani. John Torque egy szürke cirkálót vezet, s mellesleg egy megszállott szerencsejátékos. Am amióta Convoy jobbkezévé lépett elő, megfogadta: soha többé nem játszik. Most pedig lássuk a másik oldalt is! Loki, aki egy dzsipet vezet, nem teljesen beszámítható. Valaha tesztpilóta volt a hadsereg titkos bázisán, s ezért addig nem nyugszik, amíg ismét nem repülhet egy csészealjával. Houston 3 egy különös nőszemély: az OMAR tudósainak "terméke". Félig ember, félig gép, akit Sid segítségére programoztak be. Boogie egy igazi disco-patkány: amikor éppen nem a táncparketten tetsze-



laszthatunk, hogyan akarjuk befejezni a fenti történetet, ugyanis a játékban az első dolgunk az, hogy elkötelezzük magunkat valamelyik banda mellett. A képlet végül is egyszerű: az egyik oldallal meg kell védenünk bizonyos létesítményeket, míg a másik oldallal meg el kell pusztítanunk őket. Autók harcolnak autókkal – a gengszterek a jófiúk ellen.

mondhatni el. Az Activision egy jóval egyszerűbb játékot hozott össze PlayStation-re és most N64-re is: küldetések következnek egymás után, melyeken adott számú járgányt kell szitává lyuggatnunk és pont. Semmi váratlan fordulat, semmilyen kalandos esemény – és még az élethű autók is elmaradtak. Csúpan célozni kell és tüzelni, mint a legtöbb akciójátékban.



leg, piszkos munkákat vállal – egy ócska kupét vezet. Végül van még a lakó-furgonnal furikázó Beezwax, a hájas méhés, akinek a méheit a Kormány kísérleti telepén radioaktív sugárzás érte, s ezért bosszúból csatlakozott a Coyote-okhoz. A felsoroltakon kívül mindkét csapathoz még két-két figura csatlakozik majd, köztük Sid és Convoy. A rejtett karaktereket két-két alapfigura végigjátszásával lehet behozni – hogy a szereplők hogyan vannak

párosítva, azt az opciós képernyőn tudjuk megnézni. Mellesleg ugyanott lehet állást menteni/tölteni, illetve ■ kapott kód-szavakat beírni. A menürendszer egészen jópofa.

Tetszett például, ahogy a nehézségi szintet úgy határozzuk meg, hogy olmozatlan, avagy magas oktánszámú benzint töltünk ■ járgányba.



A SPECIALITÁSOK

Minden kocsin alapban egy gép-ágyú van felszerelve ("Z" gomb), amihez menet közben még különböző rakétákat, ágyúkat vehetünk fel – maximum hármat ("R" gomb). A rakéták általában célkövetősek, melyekhez a célpontot az alsó "C"-vel lehet kijelölni. Vannak továbbá a speciális fegyverek, amik szereplőnként változóak. Ezeket a zöld ládákban, illetve szerencsés esetben a kérdőjeles meglepetés-ládákban lehet megtalálni. A speciális fegyverek, mint például Torque esetében a földrengetés, nem rosszak, de némelyik szerintem átkozottul nagy hülyeség – főként az ellenség kezében igen bosszantóak. Gondolok itt például Beezwax méheire, melyek a magasba emelik a kocsinkat, majd ledobják. Méhek dobálják és ronszolják az acélt?! Nagy-nagy baromság ez itten kérem! Egyre egyébként vigyázzunk: amikor már egy negyedik fegyvert veszünk fel, a használatban lévő eldobódik – nehogy például a speckónkat hajítsuk el! Amiben egy kicsit több a Vigilante 8 a hozzá hasonló akciójátékoknál, az nem más, mint hogy ez egy olyan autós játék, ahol nem csak speciális fegyverek, de még speciális mozdulatok is vannak. A titkos moz-

dulatok a felvehető fegyverekhez kapcsolódnak. Például ha rakétákkal szerelkeztünk fel, akkor azokat nem csak kilőhetjük, hanem – egy speciális kombinációt beütve – magát az autót kapcsolhatjuk rakéta meghajtásúra. (A kombók egy része titkos, ám egy részük benne van a játék kézikönyvében.) A pályákon elszórva itt-ott fellelhető néhány ideiglenes extra képesség is: a zöld négyzet pajzsot generál, a "Z" betű az ellenfél célkövetős fegyverét zavarja meg, az "X" egy szorzó, amivel a fegyvereink határfokát növelhetjük, végül ■ franciákkal menet közben javíthatunk – ez utóbbit persze nem csak ideiglenes eredményt garantál. Vigyázzunk, mert a fegyvereket és az energiákat az ellenfelek is fel tudják venni!

AZ ÜZEMMÓDOK

Egyjátékos üzemmódban háromféleképpen lehet játszani, melyek közül a Quest móddal indíthatjuk az eddig említett küldetéseket. Az egyes

mutatja: amikor szétlövünk egy kocsit, de az még nem robban fel, gyorsan eresszünk bele valamilyen speciális fegyverrel, vagy egy speciális mozdulattal!

A további játékmódokat tekintve az Arcade módnál nem csak a szerep-



lőt választhatjuk meg, hanem az arénát is, sőt azt is mi adhatjuk meg, hogy az ellenfelek mennyiszer regenerálódjának. A Survival mód pedig egy túlélési próba: miután választottunk kocsit és arénát, az ellenfelek végtelenített hullámokban támadnak, s az utolsó csepp vérünkig folyik a küzdelem. Természetesen vannak többjátékos módok is. Két irányítóval párbajokat



arénákban a továbbjutás egyetlen feltétele, hogy valamennyi ellenfelet likvidáljunk. Mondjuk ha új szereplőket és pályákat akarunk behozni, az sem árt, ha megvédjük/elpusztítjuk a küldetés elsődleges célpontját. Ha ez nem sikerülne, a küldetések bármikor újrajátszhatóak. Amikor végzünk egy pályán, láthatjuk, mennyire voltunk eredményesek. A végeredmény táblázatában két furcsa kifejezés is helyet kapott, melyek talán magyarázatra szorulnak. A Whammy azt jelenti, hogy egy ellenfelet két eltérő fegyverrel egyszerre találtunk el, s így sokkal több sérülést okoztunk neki. A Total pedig ■ kivégzések számát

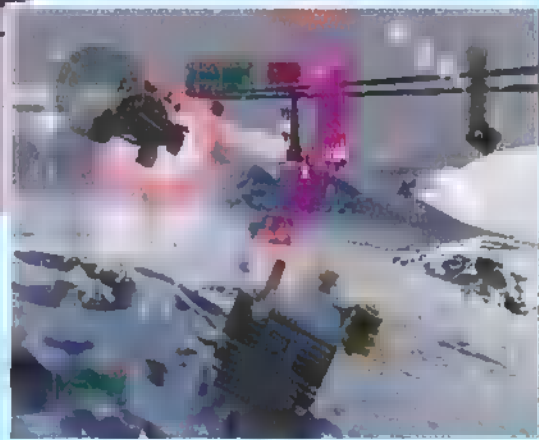


vívhatunk, illetve szövetkezhünk is, sőt Quest módba is foghatunk egy csapaton belül. Három vagy négy irányítóval pedig "utolsó emberig" küzdelmeket rendezhetünk, csapatokat alakíthatunk, avagy három az egy ellen arányban osztjuk fel az erőviszonyokat.

ÉRTÉKELÉS

A Vigilante 8 N64 változata nem sok meglepetést okozott: a Super Dreamland 64 nevű bonuszpályát, no meg az opcionális magas felbontást leszámítva megegyezik a PlayStation verzióval. Ez egyfelől jó, hiszen a pályák ezúttal is mozgalmassak: a repülőtetőben repülő bombáznak, a kősi-vatagban sziklaomlás fenyeget, a síparadicsomban lavina gurul át az úton, a sivatagon meg egy vonat pöfög át. Tetszett, ahogy a téli

fákról leverhetjük a havat, a narancsültetvényen meg a termést – az ilyen apróságokat mindig tudom díjazni. Vagy az is klassz, hogy használhatjuk a sífelvonót – mellesleg az épületeket vizslatva néha titkos helyekre is bukkanhatunk. Szóval grafikailag szép minden: törnek a kocsik, a speciális fegyverekkel akár kisebb krátereket hozhatunk létre, s elég távol ki is rajzol a gép mindent. A fényhatásokat mintha túlságosan is bőkezűen mérték volna – legálábbis Casino Cityben ez volt az érzésem, ahol a városban több tucat fényforrás fátyolosodott be a "kame-



ra" lenscséjén. Másfelől viszont nem ártott volna annál az egy bonuszpályánál többet alkotni a PlayStation verzió óta eltelt egy év alatt. Így is mindössze csak 11 arénáról beszélhetünk. Egyjátékos módban az egyszerű küldetésekkel együtt ez na-

gyon kevés, a multiplayer-rajongóknak meg valószínűleg nem ez a játék lesz a kedvencük. Ahogy mondani szokás: szódával még elmegy ■ Vigilante 8. Akik cserélgetni szokták a kártyáikat, azoknak megéri kipróbálni, de amúgy egy gyűjtemény örökös tagjaként szerintem hamarosan csak egy drága porfogó válik belőle.

V.Z.

VIGILANTE 8

LÁTVÁNYOSSÁG
JÁTSZHATÓSÁG
SZAVATOSSÁG
ZENEBŐN

14 JÁTÉKOS
MINTEL MARY PÁLI
WATT BERNI PÁLI
RUMBLE PÁLI

✓ 36 HAT ÉS 36 HAT BŐLŐN
MELFÖLÖN AUTÓKÁZHATUNK
× TUL MUYATI JÁTEK S TUL
HAYAT BŐLŐN VILA

79%

Anakin Skywalker nem éppen hétköznapi kilencéves kislány. Olyan képességekkel rendelkezik, mint semelyik más ember. Ő az egyetlen, aki versenybe tud szállni más galaxisok szülötteivel az iszonyú tempójú űrsikló-versenyben. Persze ez nem véletlen, hiszen az Erő vele van...

Noha a legújabb Star Wars mozi bemutatója mifelénk még egy kicsit várat magára, úgy gondolom, már mindenki tudja, miről is szóltam az imént. Köztudomású tény, hogy az Interneten közkézen forog a film illegális másolata, de ha máshonnan nem is, hát az előzetes képsorokból már minden Star Wars-rajongó belekóstolhatott, milyen is egy űrsikló-verseny. George Lucas álomgyára egy igazi klasszikusra támaszkodott: a Ben Hur legendás szekér-versenyére. Számítógépek segítségével "kicsit" feltuningolták az ókori harci-szekereket, s máris rajthoz állhattak modern gladiátorok. A kétfogatú kocsik elé lovak helyett rakétákat fogtak, mire a megnövekedett sebesség miatt kerekekre már nem is volt szükség. A filmben látható verseny és előkészületei mintegy 15 percét teszi ki a teljes mozinak – mi sem természetesebb, mint hogy ebből egy különálló játékot kellett készíteni. A Racer az első versenyjátéka a LucasArts-nak: a cég tulajdonképpen újoncnak számít e műfajban. Zöldfülűnek azonban távolról sem lehet nevezni, hiszen máris az élvonalba sorolt bel!

A PÁLYÁK

A filmben valójában csak egy versenyről van szó, melyet a gengszterfőnök Jabba védnöksége alatt szoktak megrendezni a már jól ismert Tatooine-on. Szedett-vedett haramiák alkotják a mezőnyt: a helyi alvilág legjobb pilótái mérik össze erejüket, s ennek megfelelően a szabályok elég kötetlenek – nyugodtan lehet lökdösődni, csaló utakat választani. Sőt a játékban az örök favorit, Sebulba még olyanokat is megenged magának, hogy a hajtóműve energiáját lángszóróként hasznosítsa...

Az eredeti egy pálya persze kevés lett volna, szóval kitaláltak még további 24-et. Nyolc bolygó toldozott-foldozott pályái alkotják ezt a számot – ahogy haladunk a bajnokságokon, egyre veszélyesebb szakaszokkal bővítik az útvonalakat. A végső cél, hogy eljussunk a filmben is látható Boonta Eve Classic pályára.

Most pedig következzen egy kis kedvcsináló a helyszínekből. A Tatooine-t talán nem is kéne bemutatni: a Skywalkerrek szülőföldjén sivatagos utakon, kanyonokban zajlik a küzdelem. A Mon Gazza egy bányászkolóniának ad otthont: hatalmas láncfalpasok és kicsapódó gázok alkotják a helyi látványosságokat. Az Ando Prime bolygó a Hoth-

hoz hasonlít – azaz itt is hóval borított táj, befagyott tavak és gleccserek fogadnak minket. Az Aquilaris egy olyan bolygó, melynek felszínét majdnem teljes egészében víz alkotja – kivéve azt a néhány szigetet, ahol a versenyeket is rendezik. Amikor a víz alá ereszkedünk, üvegfalú alagutakban kacsakaringózunk. A Malastare bolygót néhány égnek meredő szikla, és a földből kicsapódó metángáz jellemzi. A kedvenc helyszínem az Oovo IV, ezen a börtönkolónián várnak ránk a legérde-

lamentebbre elhasznált alkatrészeket (Junkyard). Watto ugyan szó szerint körbeparkol a vevőt, ám az áraiból nem hajlandó engedni. A lecserélendő alkatrészeinket – még ha jó állapotban vannak is – potom pénzért veszi be, az eladó dolgokat meg borsos áron méri. (Hogy mennyit kell fizetnünk, azt mindig a Cost felirat mellett kell megfigyelni.) Az alkatrészek megválasztásához szerencsére nem kell műszaki zseninek lennünk: mindig látható, a siklónak mely tulajdonságán javít az adott

dolog. A következő jellemzők vannak felsorolva: úttartás, fordulékony-ság, gyorsulás, végsebesség, légfék, hűtés, regenerálódás. Hogy milyen állapotban van a siklónk, azt a Vehicle Upgrades pontnál nézhetjük meg. A Pit Droidok számát érdemes maximumra növelni, mert úgy gyorsabb a javítás.

Magának a siklónak a lecserélésére is van mód, hiszen tulajdonképpen nem csak Anakint választhatjuk pilótának. Vele együtt kezdetben hat figura közül válogathatunk. Közülük

STAR WARS RACER EPISODE I

kesebb kihívások. Lökdösődhetünk egy-egy elforduló zsilipajtó, vagy egy hatalmas fogaskerék előtt, és ami a legérdekesebb: a bázis generátorához közeli folyosókon a súlytalanságot is megtapasztalhatjuk. Itt aztán tényleg repülve folyik a verseny: lebegő szikladarabokat kell megfelelő irányból elkerülnünk, s még majd a generátor energiája is széttepheti a siklónkat. Az Ord Ibannára elsőként a közepes bajnokságon kerülünk: a felhők között lebegő ipari létesítményen valaha gázki-termelés folyt, ám most már csak a versenyzők látogatják. Végül van még a Barroonda, melynek felszínét mocsarak és erdőségek borítják, míg a belsejében élénk vulkanikus tevékenység zajlik.

A HANGÁR

A futamokon – ahogy az az ilyen játékoknál szokás – természetesen pénzt nyerhetünk. Az egyre keményebb pályákhoz egyre jobb siklóra van szükségünk, s itt lép a képbe egy másik filmbéli figura, Watto. A versenyek indítása előtt az ő boltjából szerezhetjük be a szükséges felszerelést (Buy Parts), avagy ha szűkében vagyunk a pénznek, az ő roncsletpéről vásárolhatunk va-



400 Km/h

mindjárt érdemes Ebe Endocott járgányát is kipróbálni: a frankó úttartása miatt sok pályán jobban beválik, mint Anakiné. A hatos csoportot aztán még tovább bővíthetjük több mint húszas létszámmra (akár még Sebulba irányítását is átvehetjük): történetesen ugyanis majdnem mindegyik pályának van egy favoritja, és ha azt a nagyfőnököt "elkalapáljuk", utána választható lesz.

A JÁTÉKMÓDOK

Egy-egy bajnokság (Tournament) 7 futamból áll. A következő versenyosztályok közül választhatunk: Amatőr, Fél-profi, Galaktikus, plusz ha ezeket megnyerjük, a bonusznak tekinthető Ando Prime osztályba is kapunk egy-egy pályát. Ahhoz, hogy egy versenyen továbbjussunk, minimum negyedikként kell befutni. A já-

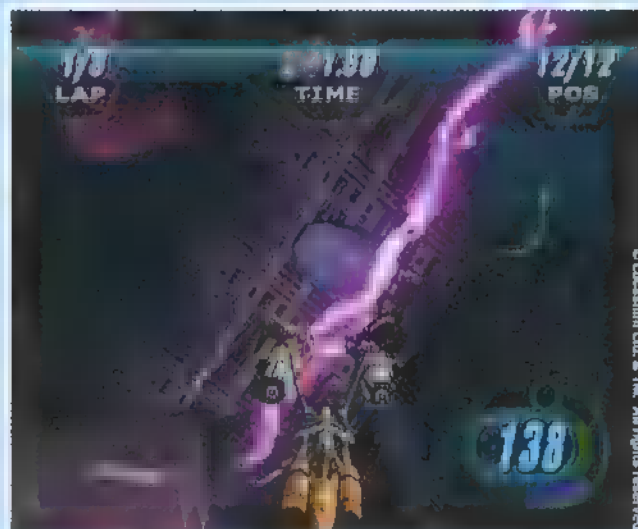
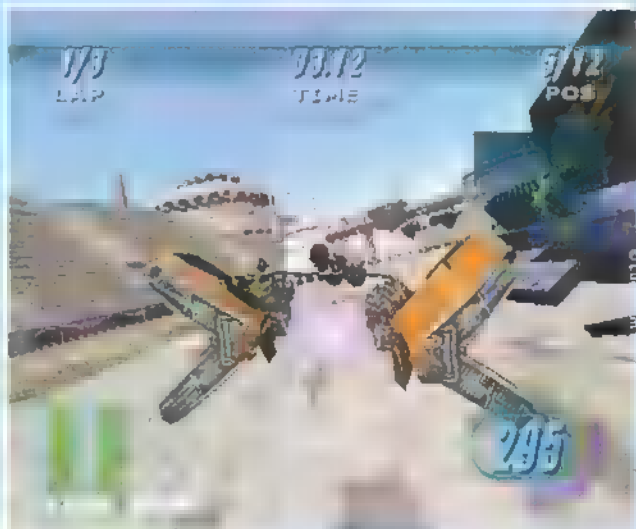
mellett döntünk. Nem árt gondot fordítani arra is, hogy miként osztjuk el a díjakat. Ezt akkor állíthatjuk be, amikor a pálya nyomvonala kirajzolódik: akár mindent vagy semmi alapra is rakhatjuk, viszont úgy persze muszáj győzni. A Bajnokságokon kívül játszhatunk szabad versenyeket (Free Race) a már meglátogatott pályákon, repkedhetünk egyedül is (Time Attack) csupán a köre-

után, melyeket csupán egy erőter tart kordában egymás mellett. Gázt adni, illetve fékezni az "A" és a "B" gombokkal lehet, míg nézeteket váltani a felső- és az alsó-"C"-vel. Minél jobb a "motor" hűtése, annál többet tudunk turbózní. Turbózásnál először is le kell szorítani a földhöz a járművet, mire oldalt elkezd töltődni egy piros kijelző. Amikor az maximumra ért, kigyullad egy sárga

lyosókkal, alagutakkal. Hol zárt térben, hol nyílt terepen zajlik a verseny – ez utóbbiaknál külön elismerésre méltó, hogy alig van ködeffektus, azaz már messziről látni, merre kell menni, s hogyan vezet tovább az út. Néha egészen sajtóságos eseményeknek lehetünk tanúi: az egyik pályát például földrengés szakítja ketté, máshol meg azért esik nehezünkre az útra figyelni, mert a magasban egy



All images © LucasFilm Ltd. & TM. All rights reserved



lámpa, és indítható a turbo meghajtás (elengedve majd azonnal megnyomva a gázt). Extra sebességnél a hajtómű nagyon melegszik, szóval amikor csipog a kijelző, nyomban vissza kell venni normál tempóra, különben kigyullad a gép. A másik fontos manőver a csúsztatás. Az éles kanyarokba a "Z" gombbal csúsztassuk a gépet, ezt követően ugyanis – elengedve a gombot – mintegy "kilőhetünk".

Sérülni több dologtól is lehet; természetesen a leggyakrabban az ütközésektől, illetve attól, ha belénk jönnek. Előfordulhat azonban más is: mondjuk kicsap egy gejzír a földből, mire azonnal lángba borul valamelyik hajtómű, s ugyanez történik, ha Sebulba trükközik velünk. Persze ha már mi vagyunk Sebulbával, mi tehetjük ugyanezt az "R" dupla lenyomásával. (A dupla "R"-rel amúgy oda lehet szólni néhány kedves szót az ellenfeleknek.) A hajtóművek állapotát a bal alsó sarokban lévő kijelző mutatja. Ha valamelyik alkatrész már pirosban van, azonnal javítani kell, különben a rakéta bármelyik pillanatban felrobbanhat, nem szólva arról, hogy miközben füstöl a motor, elhúzza a jármű. Menet közben javítani az "R" folyamatos nyomva tartásával lehet. Ha netán az igyekezetünk ellenére mégis "elveszítjük" az egyik hajtóművet, pörögve csapódunk a földbe, és persze egy új gép szállítása súlyos idővesztést jelent...

CSÚCS EZ AZ ÉRZÉS

A végső értékelésnél annyit előrebo csáthatok: a LucasArts most már a versenyjátékok terén is a legjobbak közé iratkozott fel. Csinálhattak volna egy szimpla WipeOut utánzatot, ám ehelyett – amit csak helyeselni tudok – ragaszkodtak a filmben látottakhoz: hanyagolták a divatos felvehető fegyvereket, és a pályákra koncentráltak. A 25 pálya teli van a legváltozatosabb módon elosztott ugratókkal, fo-

gigantikus űrhajó manőverezik. A készítőik szemlátomást sokat adtak a minőségre. Hogy csak néhány grafikai effektust említek meg: a nap szinte elvakít minket, a sötét folyosókon meg a saját hajtóművünk világítja meg a falakat. Magának a siklónak is profi a kivitelezése (állítólag ugyanazt az engine-t használták hozzájuk, mint a filmben): érdemes belső nézetre váltani, ahonnan még jobban látni, hogy a rakétákon minden egyes terelőlap úgy nyílik/záródik, ahogy annak lennie kell. Legfeljebb a hangok és a zenék szegényesek egy kicsit – például verseny közben alig szól zene. Igaz, a Rogue Squadronnal tekintetben talán már túlságosan is elkényeztettek bennünket.

Egy biztos: a Star Wars névvel fémjelvezve egy közepszerű játék is biztos siker lett volna. Azonban szerencsére a LucasArts-nál nem aprózták el a dolgot. A Racer egy igazi száguldós program: a szép sima képráfrissítésnek, no meg a csodás terepnek köszönhetően néha tényleg az lehet az érzésünk, hogy a hangsebességet súroljuk. Márpedig ez nagyon király érzés!

V.Z.

STAR WARS
EPISODE 1 - RACER

LÁTVÁNYOSSÁG
JÁTSZHATÓSÁG
SZAVATOSSÁG
ZENEBONA

32 JÁTÉKOS
PROPER TRACKS
RUMBLE FIVE

✓ **A MINEL PÁLYÁK**
MINEL IS
× **MINEL AKADÁLY** - **MINEL**
A MINEL JÁTÉK - **TUL**
KISZÁMÍTHATATLANOK

94%

4 méterrel a föld felett

ték érdekessége, hogy a már lejátszott pályákon bármikor javíthatunk a helyezésünkön, azaz újra játszhatunk velük. Újraversenyezhetünk mondjuk egy adott főnök hajójáért, viszont amire felhívom a figyelmet: pénzt már nem nyerhetünk. Ha tehát a továbbjutás előtt azt látjuk, hogy nem a kellő eredménnyel vágódunk be a célegyenesbe, talán jobb, ha pauzálunk és a verseny újraindítása

redmény kedvéért, továbbá van kétjátékos mód is.

CSAPJUNK A RAKÉTÁK KÖZÉ!

A siklók viselkedése nagyon klasszul lett modellezve – amennyire efféle járművek elképzelhetők, még élethűek is. A kocsi klasszul csapódik a szabadon mozgó két rakéta

Keresztülbuktácsoltam a gördeszkán, átcsusszantam a szék alatt, majd felkaptattam a vasalódeszkán, és már ott is voltam a célnál: az asztal tetején. A szobámban megszokott általános "rendet" tekintve mindez történhetett volna akár a valóságban is (miközben mondjuk az N64 irányítóját ke-



resem), ám mindössze annyiról van szó, hogy végre-valahára megérkezett N64-re is a Micro Machines. Hogy mik is azok a "mikro masinériák", azt aligha kell magyaráznom. Az öreg játékosok még jól emlékezhetnek rájuk a SNES-es vagy MegaDrive-os korszakukból, az ifjabbak pedig ha máshol nem, hát bazárok kirakataiban láthatták már a Micro Machines márkajelzést. Ez utóbbi dologgal bizonyos apró műanyagautókra célok, melyek – jó esetben – Amerikából származnak, ott ugyanis egy ugyanolyan jól csengő név ez, mint mifelénk a Matchbox. A kis autók annak idején több felülnézetes videojátékban is szerepet kaptak, s száguldozhattunk velük egy konyhaasztalon, avagy egy műhely szerszámai között, s

kantak fel, okoztak nem kis feltűnést a Micro Machines V3-ban. A szenzáció ott volt a dologban, hogy bár a játék megmaradt egy felülnézetes autóversenynek, a rajzolt pályákat a készítők igen hatásos 3D-s helyszínekre cserélték le. Amikor a padlón furikázunk, szinte nekiütközik az orrunknak az elsuhanó szék támlája, amikor meg az asztal sarkán elváltjuk a kanyart, együtt zuhanunk a tával a "szédítő mélységbe".

A VÁLTOZÁS SZELLŐJE

Hát kérem a Micro Machines 64 Turbo kézhezvételével az egyszeri Nintendo-fan egyfelől örülhet, hogy az eddigi legszebb kivitelben játszadózhat a kisautókkal, másfelől viszont bosszankodhat, hogy semmivel sem kapott többet, mint a PlayStation-ös haver, akinél viszont már talán be is fedte a por a két éves játékot. (Már a PC-s változat is egy éve kinn

irányító létezett a PlayStation-höz, pedig az analóg stick ehhez a játékhoz nagyon elkél. A Micro Machines-nek egyetlen része sem tartozott a "könnyű menet" kategóriába: az iszonyúan gyors tempó miatt egyetlen elhibázott gombnyomás is végzetes volt. A 64 Turbo analóg irányításával viszont egészen apró irányváltásokat is könnyen kivitelezhe-

het fegyverezni, méghozzá nem is akármilyen dolgokkal! Csak az a bökkenő, hogy a kis szeretetsomagok felvételéhez elől kell járnunk, különben mások happolják el őket előlünk, és az nagyon kellemetlen tud lenni... Mennyivel jobb, ha mi lödözzük a rakétákat, s a mi autónk szórja az aknákat. Aztán van jópofa erőter, amivel igencsak nagyot taszajthatunk a mellet-



tünk, ami felettébb hasznos, amikor például egy vonalzó-hidra kell halál pontosan ráhajtanunk. A sebességnél maradván pedig elérkezünk a legfontosabb mozzanathoz: az ún. Turbo fokozat kiválasztásához. Ez az ötös skála a több résztvevős versenyeknél jön elő: az

tünk haladón – főleg, ha éppen egy asztal szélén járunk. A kémiai laborban meg lángcsóvává alakulhatunk, s szimplán elporiaszthatjuk azokat, akik belénk merészelnék jönni. A legszemetesebb eszközöket pedig még nem is említettem! Van egy olyan kar, amivel szemtelen módon magunk mögé húzhatjuk a megelőzni kívánt ellenfelet. Vagy még nagyobb kiszúrás a kalapács, amivel izzé-porrá zúzhatjuk a megelőző haladót...

MAXIMUM MULTI-PLAYER RACING



MINI MASINÁK HÁBORÚJA 64



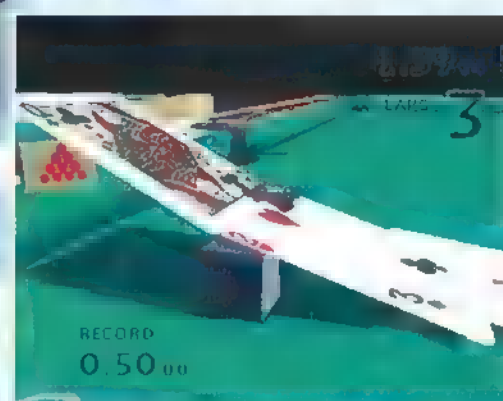
sorolhatnám még tovább az átlagos háztartásokban megszokott egyéb helyszíneket. Látólag gyerekség az egész, de ha belegondolunk: a cím a Codemasters egyik legsikeresebb sorozatává nőtte ki magát, szóval nem csak a legfiatalabbaknak válik kedvencévé. Az apró járművek legutóbb PlayStation-ön buk-

sem tudnék most hirtelenjében kiötlöni. Sajnos egy negatív élményről viszont beszámolhatok: a tanulóvezetőknek fenntartott iskolát hiába kerestem. Lehet, hogy a férőhely az oktatónak digitalizált szövege a kártyára? Az igazi előrelépést az irányításnál tapasztalhatjuk. Két éve ugyebár még csak digitális

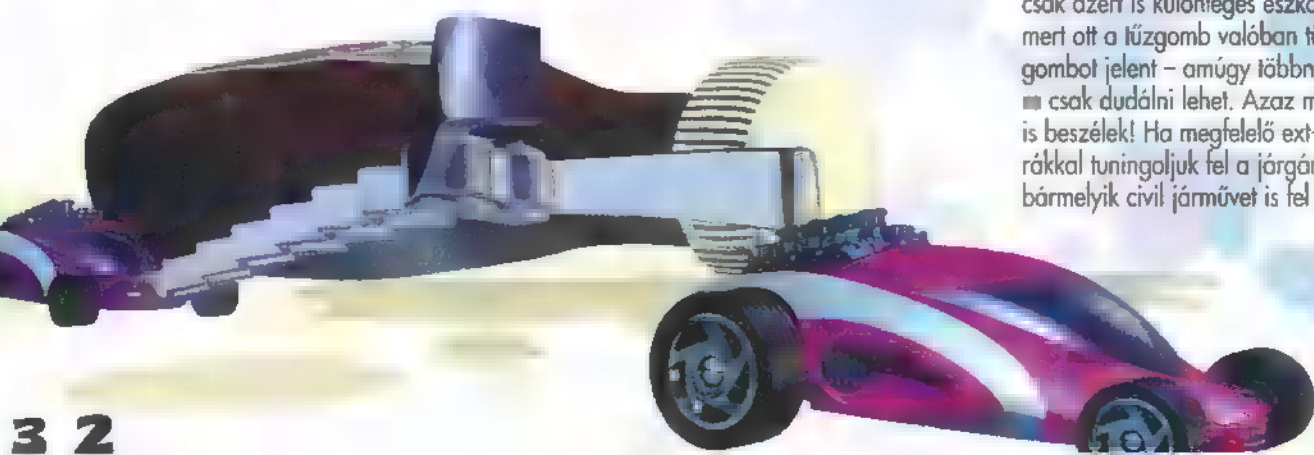
van a piacon – a Codemasters nagyon későn kapcsolódott rá az N64-es fejlesztésre.) A 48 pálya egy az egyben került átkonvertálásra: tulajdonképpen is értem, miért változtatták át a címet V3-ról 64 Turbora. Pontosabban tudom az okokat, amiket mindjárt ismertetek is, de inkább mindenki maga döntse el, jogos-e a névváltozás.

INT JÁRMŰLŐTTNEK MINDEN VICE ÚJ

Miközben belemélyedtem itt a változások ecsetelésébe, majdnem megfellebbeztem azokról, akik esetleg nem követik annyira pontosan a videojátékok történelmét. Szóval akkor vegyük sorra, miről is szól a játék! Összesen 32 féle kis járművel száguldozhatunk a virtuális lakásunk, illetve annak környezetének különböző pontjain. Direkt említem a "jármű" meghatározást, ugyanis azon túlmenően, hogy versenyautókkal rohatjuk a köröket, néha bepattanhatunk mondjuk egy tankba is, avagy ha a terep viszonyosságai úgy kívánják, motorcsónakba vagy légpárnás hajóba is. A tank már csak azért is különleges eszköz, mert ott a tűzgomb valóban tűzgombot jelent – amúgy többnyire csak dudálni lehet. Azaz mit is beszélünk! Ha megfelelő extrákkal tuningoljuk fel a járgányt, bármelyik civil járművet is fel-



A helyszínek szintén nem semmik! Versenyezhetünk kémcsövek között, konyhaasztalon, étteremben, iskolában, biliárdasztalon, vízmedencében és annak a partján – s ezek mindegyikénél van valami helyi "sajátosság". Ilyen például a desztilláló felszerelés a laborban, melyet liftként használnak a versenyzők. A terep adottságainak megfelelően az utak mondjuk borsószemekből, vagy kekszéből vannak kikövezve, pontosabban kiszegélykövezve, mely szegélyeken ugyan át lehet haladni, de ha ezt meg tesszük, könnyen beleüt-



közvetünk bármilyen útmenti tárgyba. Ez azért kényes dolog, mert ha túlságosan letérünk az útról (ergo levágunk belőle), a program szépen felrobbantja a járművünket – ne hogy bárki is csalásra gondoljon. A keményebb pályáknak minden zugát ismerni kell, különben olyan alattomos csapdáknak válhatunk áldozatául, mint mondjuk egy mágnes,

szint választható, melyek persze más-más (egyre nehezebb) pályákból állnak. A versenyeken mindkét játékos négy-négy ponttal indul. Ezeket jelképezik a színes lámpák az oldalsó kijelzőn: aki lemarad ■ képernyőről, az a másik javára kénytelen átadni egy pontot. Aki végül mind ■ nyolc pontot birtokolja, avagy fölényben van a szükséges körök megtétele után, az lesz a nye-

tűzött időn belül végezzünk a 3 körrel. Amennyiben a már bejárt pályák közül szabadon válogatva akarunk idő elleni futamokat menni, úgy a Time Trial Single Race-t kell választanunk.

Mint a korábbi Micro Machines játékoknál, ezúttal is a program talán legnívósabb része a multiplayer játék. Alapvetően ketten vagy né-

két játékosnak, de így aztán végül két irányítóval négy ember küzdhet egyszerre.

Nem tettem említést még a Stats menüről, ami ■ egyjátékos módoctól balra van. Nos, ez az opció legfőképpen ■ statisztikák átböngészésére hivatott, de azért itt is megbújik egy üzemmód: a Test Drive. Ez afféle tesztelhetőség ■ begyűjtött járművek részére.



vagy ■ kellemetlenül csúszós tej-tócsa. A pályák előtt egyébként ikonok készítenek elő minket az adott helyszín legjellemzőbb veszélyeire: úgymint híd, béka, göröngyös út, rámpa, veszélyes mélység, háziállat, víz, alagút, tudományos kísérlet, gyors szakasz, komp, veszélyes kanyar, olajfolt, mágnes.

A JÁTÉK FŐMENÜJE

A játék főmenüje eleve úgy van kialakítva, hogy azonnal kocsiba kell szállnunk. Az úthálózat elágazásai jelentik a választható opciókat, melyek közül alapbeállításnál nyomban az egyjátékos üzemmódhoz gurulunk. Az egyes autókat eltérő karakterek fogják irányítani: nyolc figura közül választhatjuk ki ■ sajátunkat. Az a cél tehát, hogy minden futam után a kedvencünk üdvözlő-animációja bukkanjon fel minden futam után. (Hogy melyiküket választjuk, az amúgy nincs hatással az autó viselkedésére, szóval ezzel az alkotók inkább csak karakterisztikusabbá akarták tenni a versenyzőket.) Az emberünknek új nevet adhatunk, ha pedig karriert akarunk vele csinálni, az adatait elmenthetjük ■ memóriakártyánkra. A patronált karaktert később a "load" ikonnal hívhatjuk vissza. A program nyilvántartja mennyit versenyzett, abból mennyit nyert, és főként hogy mennyi jutalomautót gyűjtött már be.

Az egyjátékos módon belül négy lehetőségünk van. A Head to Head-del párbajok formájában rendezhetünk bajnokságokat, melyek pontozásos rendszerrel zajlanak. Három nehézségi

rő. Amennyiben nincs győztes a futam végéig, hosszabbításra kerül sor "hirtelen halál" alapon. A program életeteket számol, szóval vigyázat: ha kiesünk egy életünk elveszik, egy teljes bajnokság lejátszásához pedig csupán három életet kapunk! A Challenge módnál ugyanezek a pályák várnak ránk, csak hogy ■ futamok egészen más szisztéma alapján zajlanak. Ott versenyző méri össze a tudását, s teljesen mindegy, ha esetleg lemaradunk – csupán az nagyon fontos, hogy a legvégén elsőként érjünk célba. A továbbjutáshoz ugyan elég ■ második hely ■ (a döntő kivételével), ám ha győzünk, jutalomjárgányokat

gyen lehet egymás ellen küzdeni, de ha a Team módot választjuk, 2-2 fős csapatokat is alakíthatunk – persze mindezekhez megfelelő számú irányító szükséges. S ha mindez még nem lenne elég, további többjátékos módok közül válogathatunk a Party Play-nél! Rendez-

AZ ÉRTÉKELO

A cikk elején már eléggé hangot adtam negatív véleményemnek a konverzió kevés N64-es specialitása miatt, úgyhogy azon túlmenően most már nem akarok rosszat mondani a játékról. Aki még nem játszott a "rongyosra" az anyagot valamelyik PlayStation-ös havernél, az bátran szerezze meg! A grafika nagyon megnyerő: ■ filterezésnek, no meg az olyan effektusoknak köszönhetően, mint a fénylő biliárdgolyók még szebb is, mint PlayStation-on – ráadásul több a tereptárgy is.

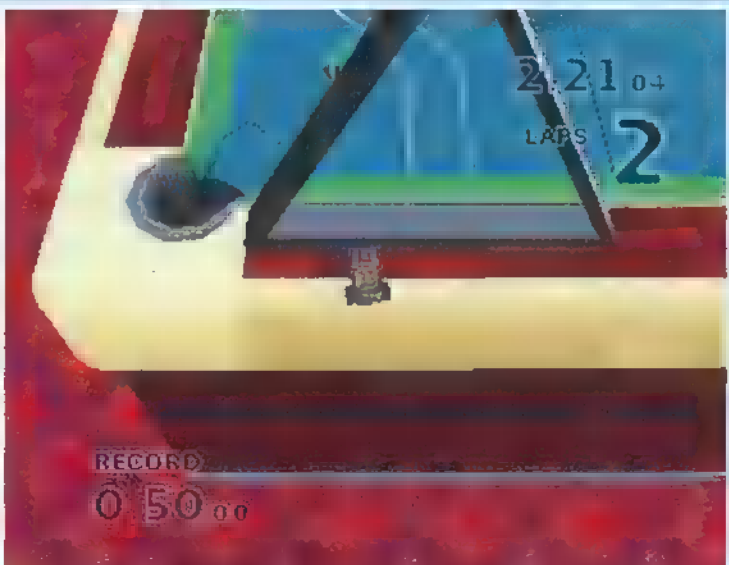


A háttérket – ahogy már a korábbi változatokban is – olyan figyelmességek teszik még feledhetetlenebbé, mint a zümmögő dongó ■ fűben, vagy a víz felett lebegő szitakötő. Meglepő módon számomra úgy tűnt, hogy a háttérzajok szegényesebbek, ugyanakkor interaktív hanghatásokból több van. Neki-megyünk például a pihenő macskának, mire az újni kezd, vagy odaüljük az autót egy mobiltelefonnak, és a telefon vonalat ad. Az apróságokon tehát szemlátomást továbbfinomítottak – igaz, a borzalmas zene ebben a tekintetben a kivételek közé tartozik...

V.Z.

szerezhetünk, illetve ■ már meglévőket fejleszthetjük magasabb szintre. Ilyen járgányokat egyébként nem csak itt, hanem a többi üzemmódban is szerezhetünk – már amennyiben eredményesek voltunk. Bár a járműveket a program társítja az egyes pályákhoz, így a jutalomgépeknek látszólag nem sok értelmük van, de azért persze akad olyan üzemmód, ahol használhatjuk őket. A Time Trial Challenge még mindig egyfajta bajnokság: az előzőekhez hasonlóan három nehézségi szint van. A továbbjutás egyetlen feltétele, hogy egy előre ki-

hetünk a legjobb időért folyó futamokat, illetve kupákat akár nyolcan is, egymásnak adva át ■ irányítót. Ha pedig már mindenkinek van egy kisebb gépkocsiparkja, elkezdhetünk fogadásokat kötni a Keepsies móddal, ahol a megszerzett autóinkat tehetjük fel tétnek. Van aztán még a kieséses rendszerű Knockout játéktípus, és végül a Pad Share, ami azt hiszem, a Micro Machines legegységülállóbb vonása. Ezzel ugyanis minden kiadás nélkül megduplázhatjuk az irányítóink számát: igaz egy kicsit közel kell húzódnia egymáshoz két-



MICRO MACHINES 64 TURBO

LÁTVÁNYOSSÁG
JÁTSZHATÓSÁG
SZAVATOSSÁG
ZENEBONNA

18 JÁTÉKOS
MEGTEREMTŐ KÖRÖK
MEGTEREMTŐ KÖRÖK

✓ **KAZI MATEMATIKAI KLASZS**
 KÖR AKÁR 11 JÁTÉKOS KÖRÖK

× **MEGTEREMTŐ KÖRÖK**
 A KÉT ÉVES KÉSTÉST
 ELLENSÜLYÖZNÁ

85%

Emberék, megtájtosodtatok! A Csevegő IQ-ja
 ■ egekbe szökött (a főszerkesztőé már régóta ott van). Merem állítani, hogy soha ennyi király levelet még nem kaptam, csupa új témák, gratulációk, dicséreték, fikázás alig, minimális anyázás – örült is a muter, amikor mondtam neki, hogy csak 18 levélben emlegetik fel kétes foglalkozását. ■ jól esett, köszönöm mindenkinek! Szintén köszönöm azon olvasóink jelentkezését, akik Star Wars figura ügyben nyújtottak – számomra – felbecsülhetetlen segítséget (azért még hiányzik egy pár figura, lehet jelentkezni!). Végül köszönöm SZZ-nek Győrből ■ Bleem! Emulátort.

Remélem, hogy ■ nyári összevont szám két oldalas Csevegője minden levelezési-rovat rajongó ízlését kielégíti majd. Bizonyára egyből feltűnt nektek a Csevegő illusztrációja, ez az enyhén szőlvá is gusztusos leányzó. Kíváncsiak vagytok rá, hogy miként került be? Lássuk hát egy kedves hölgy olvasónk elkészített segélykiáltását...

VÁROM A PÁROM

Szia Martin! Szilvi vagyok, 24 éves, és talán ■ sem hiszed, de lány létemre imádom ■ PlayStation és N64 játékokat. Az ■ problémám, hogy nem találok egy olyan normális, hozzám illő srácot, akivel jókat tudnék játszani, éjszakákon át Tekken 3-azni, vagy irtani ■ Birodalmiakat a Rogue Squadron-ban. Küldök egy képet magamról, amit szeretném, ha betennél a Csevegőbe. Ha valakinek esetleg megtetszenék – amit kétek – és te is úgy érzed, hogy normális az illető – mert bízok az izlésedben – akkor továbbítsd a levelet nekem. Kérlek, hogy csak rendes, beleváló srácok irómaívaat küldj el! Puszi. Szilvi.

Szilvia, a legjobb helyre küldted leveled és a képet. Nincs még egy olyan újság Magyarországon, amit több normális, rendes és belevaló srác olvasna, mint az 576 Konzolt! Ugye, Urak? Most ünnepélyesen felszólítok mindenkit - aki a kép láttán úgy érzi, hogy társa tudna lenni ennek a kedves teremtnesnek - hogy írja meg, miért ő az ideális partner. De aztán szépeket írjatok, meggyőzően, mert én döntöm el, hogy továbbmegy-e a levél, vagy nem!

A HÓNAP LEVELE

Üdv, Martin, 576 Konzol Team! Éppen kezembe akadt az ehavi (májusi) szám és pont ezzel kapcsolatban írok nektek. Hová lett ez a Világ? Elkezdte! NTSC-s játékokat tesztelni, ami csak hónapok múlva érkezik be Magyarországra? Vegyük például a Driver-t. Mikor is, márciusban leteszteltes. Azóta ■ PSX tulajdonosok 95%-a ■■ játékra vár. És ■■ jön. Nem akarok érvelni az angol újságokkal, de kénytelen vagyok. Ha felüldö a májusi Official U.K. PSX Magazin-t halomnyi játékot találsz benne ami nagyon jó ■■ megérne egy-két oldalt. De te azt írod, hogy nincs miről írnod. Meg szeretném érdekes egy 28 (nevelésesen kevés) oldalas újságból 5 oldalt elvenni egy N64-es játékra? Ezt én ■■ értem. Nem kéne játékokat 3 hónappal ■■ megjelenése előtt tesztelni. Semmire nem jó. Ha meg ■■ tudod miről írjál, üssél fel egy angol magazint, mert a májusi számban már ott figyel a Croc 2, és még sok klassz játék. Nem csak én kiálodom ezzel ■■ problémával, úgyhogy szeretnék egy válaszlevelet, vagy ■■ Csevegőben egy kis helyet kapni. Üdvözlélek! Gergely Norbert, Budapesti.

Na, Gergő, most majdnem szereztél magadnak egy ellenséget, személyemben. Gondoltam, hogy kiosztalak, mint ahogy azt szoktam, de aztán úgy döntöttem, hogy a nyári kánikulára való tekintettel - izxadok, mint marha ■ vágóhídon - barátira veszem a hangsúlyt. Engedd meg, hogy először leveled második felére reagáljak. Felúrtam a májusi OUKPM-t, ■ van előttem, lássuk:

- A "Primal Screen" rovatban, amelyben olyan játékokról írunk, amiről maximum képeik meg fejlesztő-információik vannak, három játék van. Gran Turismo 2, Rally Masters, Saboteur. Nos, ez ■ rovat a Híreinknek felel meg, és erről ■ három játékról már mi is írtunk. Mindháromról.

- ■ "Preplay" rovatban hat játékuk van. Ha esetleg nem lenne tiszta, ■ ■ ■ Ő Előzetes rovatuk. Ide teszük be azokat a játékokat, amelyekről már játszható demójuk van. Ilyen annak idején - az elején - nálunk is volt, de sok olvasó kérésére elhagytuk. Rájöttem, hogy szerintem is hülyeség egy játékról háromszor (Hírek, Előzetes, Teszt) írni. A 6 játék közül az ■ ■ ■ Lammy és a Croc 2 már volt nálunk is a hírekben, az Anna K Tennis-t már teszteltük, a Syphon és a Puma ebben ■ számban ■ ■ ■ Egyedül a YoYo Puzzle park maradt ki, mert nekem abból a cég nem küldött semmit, csak pár képet. Rádadásul baromság.

- Oké, most jön a lényeg, a "Playtest" rovatuk. Itt 14 játékról írnak teszt formájában. Ebből 8-ról mi is írtunk, háromat még nem kaptunk meg (Gex Deep Cover, Warzone 2100, Diver's Dream), a többi megvan, de olyan játé-


kok, hogy nem vagyok hajlandó írni róluk (a két hokira gondolok). Marad egy játék, ■ Darkstalkers 3, ami három hónapja itt porosodik a polcomon, ■ tudom, hogy ■ 2D-s, bonyós játékokat már senki sem karmolja, ezért eddig nem tettem be. Neked viszont azt ajánlom, nézd meg azt, hogy ■ 576 Konzol hány esetben előzte meg az angol magazint, és hány esetben időzítette tökéletesre egy-egy játék és ■ aktuális teszt megjelenését!

Na, most akkor mond meg Gergő, hogy ■
■ a halom játék, ami megérne két oldalt, és
mi nem foglalkoztunk velük? ■ Croc 2-t emle-
geted - ■ játék még nem létezik. Nincs kész,
nincs kiadva. (A Parasite Eve legalább már
■■■ verzióban hozzáférhető.) Az angol újsá-
gok ugyan az van meg ■ Croc 2-ből, ami nek-
em: egy olyan CD, amin szép képek vannak.
Azt akarod, hogy ezentúl visszahozzam az Elő-
zetes rovatot csak azért, hogy 10-20 kép alap-
ján egy fél oldalt hazudjak egy olyan játékról,
amit mozgás közben még senki sem látott?
Hidd el, hogy ha létezik jó viszony magyar fő-
szerkesztő és angol PR menedzser között, ak-
kor ■ megvan köztém és ■ Electronic Art-os
kisánya között. És ha lenne Croc ■ játszható de-
mója, elküldte volna nekem. ■ Driver téma.
Amikor leteszteltem ■ játékot, még csak egy
demóm volt, de mint azt már akkor is írtam,
egy-két napon belülrre ígérték ■ teljes verziót.
De aztán ■ GT-nél különböző pénzügyi problé-
mák jelentek meg, és eltolták ■ ÖSSZES játé-
kuk megjelenését. PSX-re is, N64-re is. Az ■
gol újságok ugyanúgy címlapon hozták a Dri-
ver-t, és ők is megszívták. Sőt, ■ N64 magaz-
inok meg a Duke : Zero Hour-t szívták meg. Ez
nem a mi hibánk, hanem ■ égé. Végül ■
NTSC. Sajnos vagy szerencsére, de az NTSC-s
játékok 70%-a megjelenés után 2 héttel itt van
az országban, és rögtön el is terjednek a feke-
tepiacón. En ezt az újságot a játékosoknak ké-
szítem, és ha ők az NTSC játékokról akarnak
olvasni, akkor arról is fogok írni. Végül ■ 5 ol-
dal N64. Az ■ 5 oldal valójában 6, és ha eset-
leg ■ tűnt volna fel, ■ 576 Konzol egyben
N64 újság is. Sőt, ahogy hallottam, az idei E3
kiállításán veszettül jó N64 játékokat mutattak
be, tehát elképzelhető, hogy ezentúl még több
Nintendós anyagra fogunk írni.

Mérges vagyok rád, de mivel nem vagy itt ■ közelben, csak "távrolról" tudlak megbüntetni. Küldök neked egy eredeti, fél méteres, szivacs-
ból készült sárga villámot, amit ■ Disney Hercu-
les játéka-hoz kaptam ajándékba. Ha megkap-
tad, vádadjon magad velem! (Mivel ■ címedet
nem tudom, kérek ird meg egy e-mailben.)

LEVÉL A JÖVŐBŐL

Hello Martin! Másodszorban azért írok, mert szeretném elmondani, hogy kitűnőre sikerült a Konzol duplaszáma! A két oldalas Csevegő tuti, a poszter szintén állat. Nekem személy szerint a Star Wars része tetszik jobban... Meg azért a jäték kínálatá sem lehet panasz, hisz a Star Wars: Episode I és a Street Fighter Alpha 3 nem semmi progí. Tehát jó volt és kész.

Elsősorban pedig azért írok, mert egy NAGY-NAGY kére-
sem lenne hozzád. Szeretnék megkérni, hogy nézz szét
légszí a szerkesztőségben, hátha akad még  Dreem-
cast kazi. Ha van, akkor légszí: küldd el nekem. Címem:
blablabla, blablabla, blablabla.

Tudom, hogy ez nem kívánságműsor, de nagyon szépen szeretnék megkérni, hogy segíts. A két hónappal ezelőtti Csevegőben az egyik srác megkapta A HÓNAP LEVELE kitüntető címet és a jutalma az a kazi volt. Ez ugyan nem a HÓNAP LEVELE, de egy biztos: ■ ■ ■ HOLNAP LEVELE! Ha ■ ■ ■ tudsz küldeni, akkor nekem az is jó, ha megadod ■ címét a fent említett úrnak és én megpróbálom vele megegyezni. A Dreamcast téma engem személyi szerint nagyon érdekelt. Ha hiszed, ha nem, volt olyan éjszaka, amikor ■ ■ ■ tudtam aludni. Nem tudom, hogy ismered-e az érzést némi Star Wars figura kopcsán, de elmondhatom, hogy rossz érzés. Álmos vagyok, és mégse sikerül elaludni. Egyébként szétméztem ■ házukban, de nincs egy szőlő Star Wars figurám ■ ■ ■ Sőt, unokahúgomat is megkértem, hogy nézzen szét a házukban, unokabátyámnál meg kérés nélkül néztem szét, de ■ ■ ■. Én sajna nem tudok segíteni rajtad, pedig szeretnék.

Visszatérve a kérésemre, ez most számodra biztos pótfájdalomnak tűnik, de hidd el ■■■ azért kérem, mert pótfájdalt vagyok. Csak ne rakd be a Csevegőbe, hogy Te ilyen leveleket kapsz morékszámba... SEGITS ■■■■ ROLANDorDC

Amikor megjött ez ■■■ e-mail, először nem hittem a szememnek. Honnan tudja ez ■■ pali, hogy mi lesz az összevont számban? Ki ■■ fene szórakozik velem? Aztán ■■■ jórt röhögtem. A levélén is, meg a félreértésen is. A múltkori srác ugyanis nem Dreamcast (DC) kazettát nyert, hanem Dino Crisis (DC) kazettát. Dreamcast videónk nincs. Ha lesz küldjük! (Te meg esetleg, ha immigen előre tudod a jövőt, esetleg eltsutoánád nekem a jövő heti lottó-

számokat?) De ■ még mind semmi ■ követ-
kező félreértéshez képest...

Hello Martin! Mikor elolvastam az 576 Konzol áprilisi számában ■ csevegőt, nagyon felment a pumpa amikor elolvastam az "azértsemáruíromelanevem, ésacímem" levélét! Hogyan lehet valaki ennyire Magyar népművészeti agyagedény köcsög? Megveszi a Playstation Officialt, utána meg a Konzolt és elkezdi kritizálni az újságot. Egyébként ■ Playstation Officialt használhatnát WC-papírnak. őszintén én is megvettem egyszer, de abból a 200 oldalból minimum 100 oldal hirdetés, aminek semmi köze a Playstationhöz. Az is jó, ha ■ demo CD, de semmit se nyer vele. Különböz az angolok meg csoda, hogy könnyebben csinálnak ennyi oldalt, meg demo CD mivel több pénzük van. Ha meg nem tud angolul, akkor meg minek veszi az újságot? A tesztlék is mindent meglesznek azért, hogy 3 hét alatt pl.:10 játékot teszteljének, vagy végigvigyenek. Kíváncsi lennék 3 hét alatt mire jutna ■ kis névtelen, mert szerintem egy oldalt sem tudna írni egy játékról ■ az biztos. Martin, egy ■ szeretnék kérdezni tőled, hogy Zalaegerszegre, miért ilyen későn érkeznek az újságok: pl.: az áprilisi számot május 5-én vettem meg, mert ekkor volt ■ árusnál? Reménykedem levelem berakod ■ újságba, talán elavosza a tudatlan, még a nevét ■ tudja leírni. Bende Krisztián, Zalaegerszeg

Ehhez, hát hogy is mondjam. Asszem te nem tartozol ■ "körültekintő" olvasók táborába. Jól esik, hogy megvédsz minket, de - nagyon enyhén szólva - egy icipicit elkerülsz ■ figyelmedet valami. Rád bízom, hogy derítsd ki, mil az újság azért késik nálatok, mert lassan ér oda a

szétosztó teherautó. Legalábbis ennél jobb ötletem nincs!

Hello Martin! Én egy 29 éves srác vagyok. Minden hónapban megveszem a Konzolt, és nagyon szeretem. A leírások nagyon jók, szépek a képek, az előzetes és a csvegő is szuper. Mindig a Ti véleményetek alapján szoktam vásárolni játékokat és eddig nem csalódtam bennetek. Szeretném a segítségetek kérni. Van nekem egy régi játékom a Broken Helix. Németül van és egy mukkol sem értek belőle. Van róla leírásod? Vagy tudod mi a lényege? Kérlek segíts, ha tudsz! Valna egy kérdésem is. Lesz-e a közeljövőben szinkronizált játék, vagy magyarul felíratottak? Gondolok itt első sorban az RPG játékokra. Még egyszer köszönöm! Tisztelettel: Duka László, Söskút.

Laca, sajnos Broken Helix témában csak annyit tudok segíteni, hogy nézz el az Interneten a www.gamefaqs.com helyre, ott minden PSX játék leírását megtalálod. Szerintem magyarosították egyelőre ■■■ lesz - lehet, hogy addig jó nekünk!

Hello Martin és a Konzol csapat! Nem akarok elfoglalni sok helyet a csevegő oldalán, ezért csak pár kérdésem lenne:

- 1., A Dragon Ball Z '96-os játék a Ban Dai-tól. Akkor miért nem jelent meg a PAL verzió?
- 2., Miért gyűjt **■** 576 Konzol Star Wars cuccokat?
- 3., A Final Fantasy Tactics mikor jelenik meg?
- 4., Mivel nektek biztos megvan, áruljátok el, mi lesz, ha összegyűlik **■** 12 kő?



5., A PSX2-höz jók lesznek az eddigi tartozékok?
Még annyit, hogy az újságokat egyre jobb, Mr. X.Y. rajza pedig nagyon frankó. További jót kíván: Kis Dániel, Székkutas

Akkor jöjjenek a válaszok:

1-Valaki, vagy valakik úgy gondolták - gondolom közeli rokonságban állnak azokkal, akik az RTL KLUB műsoráról levetették a Dragonball sorozatot - hogy ennek a játéknak Európában nem lenne sikere. Viccet félre - állítólag a nyáron végre megjelenik!

2-Az 576 tulajdonosa, Balogh Zsolt, az új SW cuccokat gyűjti. Én - Martin - a régi cuccokat gyűjtöm. Végül lesz egy üzletünk a most épülő West End bevásárlóközpontban, ahol lesz egy bazi nagy SW kirakat, és abba is kellenek a cuccok. Tudod, életképek, meg jelenetek a filmekből figurákkal.

3-Szerintem nem lesz PAL verzió belőle. Sajnos.

4-Nem gyűjtöttem még össze mindet.

5-Ugy tudjuk, hogy MINDEN jó lesz hozzá! Ez azért valószínű, mert a játékok is futnak majd rajta!

Sziasztok! Köszegi András vagyok és nagyon szeretnék bekerülni a Konzol Csevegő rovatába. Még soha nem írtam nektek, de régóta veszem és olvasom az újságot, és meg kell hogy mondjam szuper jók a cikkeik, játékok és az egész tartalom. (Mivel isaszegi vagyok, és nemrégiben ott voltam kirándulni, szívesen tettelek be. Köszönöm a szép emlékeket... - BP.)

Először is azzal szeretném kezdeni, hogy valaki írja, vagy mondja meg nekem, hogy a Resident Evil 2-ben tényleg van-e S-Superior fokozat, mert szerintem sokan csak hazudoznak, hogy van ilyen. Már én is rengetegszer átvittem különböző képen, de egyszerűen nem tudom megszerezni ezt a fokozatot és ebbe már belefáradtam. Már úgy is megpróbáltam, ahogy a 16. számban is rácsírtam, de akkor sem sikerült. Szerintem csak kitalálták, hogy bekerülhessenek az újságba. Sziasztok! Köszegi András, Isaszeg

A kérdés jogos. Én sem láttam még senkit, aki elérte volna az 5 fokozatot. Sőt, mentett állást sem láttam. De ahhoz nincs jogom, hogy látatlanban megkérdőjelezzem valakinek az állítását. Természetesen amíg nem bizonyítja valaki a szemem láttára a dolgot, addig itt "belül" megvan a véleményem a kérdésről. Valószínűleg ugyanaz, mint neked! Tudod, én az UFO-ban is hiszek, csak még senki sem látta - vagyis kábé ugyanannyian, mint az 5 fokozatot!

Ave Martin, vagy inkább: Tisztelt főszerkesztő úr! Yo az újság meg minden, de ezt minden konzolos tudja, szóval egy kicsit hanyagoljuk a témát. Még kiscserkész koromban, az 576 KByte lelkes olvasása közben hirtelen néhány bájos kis teremtesen akadt meg a szemem, akiket "sajnos" nem volt ruha. Nem mondom jól kezdődik a Csevegő. Ez volt az első találkozásom a Manga stílussal, így (nem meglepő) igen nagy hatással volt rám. A Manga Mánia lelkes törzsolvatója lettem, de zsenge korom miatt nem állt módomban tüzetesebben is megismerkednem a filmekkel. Most viszont, hogy beindult a Dragon Ball, meg a Dragon Ball Z (Meg sikeresen le is állt... - BP), megint bezseleztem a Manga stílusra. Ha esetleg tudnál segíteni, hogy hol és hogyan lehet beszerezni Manga ill. Anime filmeket és cuccokat, igencsak ismétlem igencsak hálás lennék. Viszonyzóképpen bemutatnának a kémiatanárnőmnemnek. Magas, szőke, 50 éves és bajszos. Fincsi mi?
Mondom neked is, meg minden más elkeseredett Manga rajongónak, hogy tudomásom szerint Magyarországon nem lehet ilyen filmeket kapni. Már nem lehet. De van egy bolt, a TROLLBARLANG, ahol TALÁN rendelésre hoznak neked. (1064 Budapest, Andrássy út 33. 321-

32-79. A reklám árát majd kiszámlázom Bar-nal! Jöhet a tanárnól Hasonlít Freddy Megkurira?

Na jó, beszéljünk az újságról, mert hát nem tudnék más ked úgy írni, hogy szóba ne hozzam a Konzolt. A design és a tartalom bárki bármit is mond tökéletes. De a minősége nagyon tré. A helyesírási hibák nagyon kiábrándítóak. Ha ilyen nehéz kiküszöbölni őket, akkor itt és most büntetőjogi felelősségem teljes tudatában kijelentem, hogy én bizony bevállalom a hibák korrigálását. Isten engem úgy segíljen. Ezt leszámítva minden rendben van az újsággal, panasza nem lehet senkinek. Csak így (ha nem jobban) tovább. Minden jót! A csajok legyenek veled! Pépec (már 16 éves nagyfiú). Rábel György, Budapest

Talán most nagy titkot árulok el, de elmondom, hogy a helyesírási hibák direkt vannak az újságban! Külön fizetnek nekünk értük! Van ugyanis Budapesten több olyan felsőoktatási intézmény, amely az 576 Konzolt adja ki vizsgák, érettségik és diplomamunkák esetén - a tanulóknak az a feladatuk, hogy megkeressék az összes hibát! Ha 100 hiba megvan az 5-ös, 93 az 4-es, és így tovább. Tudod milyen fáradtság nekem minden hónapban elrejteni adott számú hibát? De kérek, ez maradjon köztünk!

Kezétcsókolomjónapokivánnok! A rohadt életbe! Tényleg k.b. (kib*szott!) jó az MGS! Na, csak egy pár apró szemet megjegyzés:

Ad-1: Aki nem töri az angliust minimum erős középfokon - vagy semennyire - max. egy ürühel orga(n)izmussal - duzzogva, félig ittasan - sorolja egy kategóriába a gémet, ez cüccil!

Ad-2: Solid Snake egy fatökö! Egy egészséges érzületű férfiember kopcsiból elhasalna Ms. Wolf előtt, és fél golyóját felajánlva könyörögne neki, hogy alázza, ahogy csak bírja! Vagy a végén csinálna valamit szegény szűzi-özi Meryl-lel. Vagy csak én vagyok ekkora ál-vadkan?? Mondjatok már valamit??

Az 1. pontom alátámasztására hoznám fel a barátnőmet (Majom), aki nem egészen öt percet - léerő per dioptria - bírt ki a játék mellett, nélkülözvén a fentebb említett nyelv alapjait, bár pl. Laréért odavon (én meg vissza is).

Most próbálok nagyon távirati módon fogalmazni, mivel szegény előző írásom igencsak "lerövidült" - bár a nyomi igénytelen levelnek (ez nem megy ki a fejemből...) pusztán töredéke volt - ezért most csak egyetlen egyet kérdeznék, és - ha teljesíthető - választ várnék rá, a múltkorai kérdésekkel együtt:

Mit tudtok a "Lara's book - The Lara Croft and the Tomb Raider Phenomenon" c. könyvről? Beszerzi-e az 576 KByte Shop, s ha igen, vajh! mennyi magyar forint lesz az ára?

Más: k*rvara uncsi már a sok CD-nyafi. Meg a poszter nyafi. Meg minden más nyafi. El kéne hagyni, szívesebben olvasnám az észemberek véleményét, elborult agyú game-erek tippjeit és javaslatait - a rájuk vonatkozó szerkesztői beszélgetésekkel együtt - a "Csevegő" hasábjain. Nem tudom, még hányszor kell szójbarágósdit játszani, amikor már X alkalommal, szinte az indulás óta ez a téma van a porondon. Akinek a lelke egy ilyen aprócska dolgot nem képes feldolgozni, annyi esélye van egy MGS élményre, mint hintolónak az Epson Derbyn. Keep it up! Csóó! (P.S.: Jópofa gyerek ez a Koszman!) Vas Ádám, Szeged

Hah, hát rájöttél a lényegre! Én egy árva kukkot sem tudok angolul, még annyit se, hogy "yes" meg "no", ezért a japán verziójú MGS-t nyomtam végig. Ugy tök izgi volt! Mer japánul nem csak, hogy nem tudok, de még a betűk alakjából sem tudok következtetni semmire! El tudod képzelni, hogy így milyen jó sztorija volt a játéknak? Minden párbeszéd úgy alakult, ahogy én akartam! Amikor székes kedvemben voltam, akkor ilyen dumák zajlottak: "Oh, Snake, már úgy unom ezeket a bűdös dög farkaskutyákat, inkább téged szaglásznlak körbe!" - mondta Meryl Snake-nek a barlangban. Amikor egy kedves homos barátnőm járt nálam, neki így fordítottam: "De megnézném te elektromos ninja, hogy mi lapul ez alatt az izgi páncél alatt!" - mondta Snake a ninjának, a laboratóriums bunyó után. Végül emlékszel arra a részre, amikor Snake és Vulcan Raven dumálnak a fagyasztóban? Na ez valójában nekem így volt meg: "Snake, most megverekszem veled a kabátodért! Már tele a puttanyom azzal, hogy minusz tíz fokban kell ezen a szemét hőmérszékáltnom, és még ezt a 150 kilós géppuskát is a nyakamba akasztotta az ütődött bátyád!".

A Lara könyvről annyit tudok, hogy valójában Bagó Péter írta álneven, de annyi volt benne a helyesírási hiba, hogy egy pakisztáni fordítót kellett felfogadni a kiolvasáshoz. Egyelőre még ő is birkózik vele. Az első oldalnál tart!

Ciao Martin és Társai! Először is kösz, hogy válaszoltál az előző levelemre. Ez szerintem nagyon pozitív dolog. Más: Mik a kedvenc játékaid? Miért a KByte-től függ az,

hogy mikor lesz Konzol? Kb. hány olvasója van eme remek lapnak? Mára ennyi, tovább nem fűrasztalak! Maradok kiváló tíz-telettel: Csekeő Bálint, Budapest

Kedvenc játékom természetesen nincs, pontosabban minden hónapban más a kedvencem. Annnyira más, hogy a korábbi kedvenc játékomat abszolút el is felejttem - nem is emlékszem, hogy valaha a kedvencem volt. Állandó kedvenc játékom egy van: a Star Wars játéka-im ("Uram, nem láttam, hogy megint a babáival játszott." - Űrgölyhók). A KByte a hónap közepén jön ki, tehát a hónap elején készül, tehát amíg nincs kész, addig nem tudom csinálni a Konzolt, ami a hónap végén jön ki, tehát a hónap közepén készül. Kábé 15 ezren olvassák a 8 ezer példányt.

Nagy tisztelettel üdvözlöm az 576 Konzol brigádját! Az újság briliáns, na meg az 576 Konzol Team. Akinek az újság nem tetszik, ne vegye meg, inkább adja oda nekem a pénzt. CD nem kell (úgy sem köt le sokáig), inkább a lapszámat növeljük. A másik, az anyám már jó ideje nyúzó, mert tesztelő szeretnék lenni, de lusta vagyok levelet írni - hiába, a PSX úgy látszik rossz hatással van rám. De hát mi kell hozzá? Gondolok itt valamilyen végzettségre, képzésre, kor, stb... Legszívesebben hozzátok mennék, de nem tudom kerestek-e tesztelőt? Ja, egyébként 13 éves vagyok és fiú. Hamar Rajmund, Budapest

Korán van még ahhoz fiam, hogy tesztelőnek álljál! Egyébként csak az kell hozzá, hogy budapesti légy, legyen PSX-ed vagy N64-ed, meg PC-d, amin írod a cikkeket. Ja, a lényeg: nagyon jól kell írnod!

Tisztelt Martin és 576 Konzol, Martin, Veres Miki, Bagó Péter, Sűrű, Váci Zoli, Cowboy és Dani, a nyomdász! He-he, ma (1999. június 1., 15:31) vettem kezembe a májusi Konzolt. Na, szóval elég furcsa hanguliban írom ezt a "letter"-t. Először is haragszom az újságírókúra, Kajdira és még néhány (hülye) tanárra. Az újságírókúra azért, mert - figyelj, de nagyon - az áprilisi Konzolt május 12-én vettem a kezembe. Kajdira azért, mert az a H***** tegnap megkérdezte: "Elmondjam, mi van a Konzolban?", mert ill a Plazában hamarabb veszi, mint ahogy én hozzájutok. A kérdésre én: "Nem!" Erre ő szemrebbenés nélkül törve a magyart elordítja, hogy mi van benne (egy 180 cm-es szemüveges ukránt képzeli el...). A tanárookra azért haragszom, mert mindegyik szívát bennünk.

Egy question: tudod, vannak ezek a MGS figurák. Az a kérdésem, hogy mekkorák ezek.

Más téma: Láttad-e a 3 L-döntőt? Király volt, mi? Te is a Manchesternek szurkoltál?

Ja, most jutott eszembe, hogy a 4. levelemet írom. Kérlek tegyél be a június-júliusi összevont Csevegőbe. Még mindig az 576 Konzol, a Playstation és az MGS a legjobb. Örülünk, hogy itt a nyár, további jó munkát, jó pihenést, és nagyon sok órát a Playstation mellett.

ui.: Mi lesz a stábfotóval? Üdvözléssel: Zaccaria Márton, Debrecen

Bébi, ki a rák az a Váci Zoli meg a Dani, meg a Cowboy? Itten nálunk csak Vári Zoli van, meg Dénes, meg CoVboy - talán összekeverted a leveleket és a Kiskegyedet hozzánk küldted, a miénket meg hozzájuk? Hogy fog csodálkozni a szerkesztőjük, amikor egy ilyen levelet kap: "Tisztelt cím, beragadtam a Resident Evilben, segítsetek!". A MGS figurák elég nagyok, kb. 20 centisek. Stábfotó nem lesz.

Hello Martin és 576 Konzol! Martin egy óriási kérés lenne hozzád! Légszki küldj egy teljes leírást a Final Fantasy VII-ről. Más! Az újság nagyon jó, főleg a csevegő, alig várom, hogy megjöjjön a következő szám. Még valami: Van-e valami kilátás a Tomb Raider IV-re? (Akad - BP) Na befejezem a levelem, mert holnap munkába kell mennem, sajnos. Hű olvasótok: Fazekas József István, Szuhakálló

Józsí, FF7 leírást nem tudok küldeni neked. A régebbi Konzolokban van egy csomó tipp, egyébként meg www.gamefaqs.com az Interneten.

Martin, Bagó Peti és 576 szerk! Úgy gondoltam, hogy hozzátok fordulok egy kis segítségért. Mivel ti vagytok a legjobb és egyetlen magyar újság, akkor belevágok:

Metal Gear: Van egy Ninjás mentésem Dock 00:00. Érdemes végignyomni, talán megmentem a Ninját?

Nem mented meg, az tuti!

Silent Hill: Hol van a láncfűrész, találtam egy üveget, ebbe valószínű a Fehér Claudia nevű szellem kell megöltetni, de hol van a szer? Jut eszembe van egy páncél tele drog-gal, de a mocsok nem veszi ki. Láttam a Silent Hill demo Cd-n, hogy van egy Battle opció, ezt törölték, vagy juttalom.

Leírás az újságban. A Bagó azt mondja, hogy a Battle opciót ő sem ismeri.

Bug's Life: Peti légy szíves áruld el, hogy jön be a maradék 3 demo, ha már végig nyomtam 100%-ra?

A Bagó azt mondja, hogy kettőt és könnyebbet kérdezz. Kamu ember ez a Bagó!

Akkor egyelőre ennyi, pedig lenne egy pár játék még, de ezek olyanok mint a Thrill Kill, és gondolom hogy ameri-

kai és Japán NTSC-s játékat nem akartok leközölni. Pedig milyen szép lenne egy szám (június?) ilyen címmel: Silent, Syphon, Godzilla, Akuji. Ne haragudjatok, nem akarok benneteket kritizálni, tudom, hogy 1000 szabály köti benneteket, de a sok másoló megnehezíti ezt a fajta újságírást. Hiszen mire leközölhetitek a cikket, már sokan végignyomták, így nehéz magatokat utolérni. A segítséget előre is köszönöm, maradok továbbra is hűséges olvasótok! Bakos Attila, Békéscsaba

Na, a Silent meg a Syphon bejött, Godzilla nincs, Akuji majd a következőben.

Hello 576! Lehet, hogy ki fogtok röhögni, mert gőzöm sincs, milyen játék az FFVII! Azt még tudom, hogy kaland, de hogy van-e benne kecsöp, vagy nincs, arról nincs sok fogalmam... Küldhetnétek, vagy írhatnátok róla valamit.

Javaslom az 576 Konzol 01-es számát.

Elolvastam a májusi csevegőt, és rájöttem, hogy ti is tesztek fel kérdéseket. Nos, Martin, én azt szólnám, hogyha szépeket álmodnál a STAR WARS figuráiddal, akkor dobj a nyári összevont szádba egy jó nagy posztert! S, hogy mi legyen rajta? Szerintem jó sok paradicsomlé, vagy málnaszörp, ahogy a MK-ban, vagy a RE-ben szokott lenni...

Tesztik ez a locsolóverses dolog, és ezért én is küldök egy jót: "Zöld erdőben jártam, kerítésen másztam, elszakadt a nadrágom, piros lett a tojásom."

Van néhány gondolatom a nyári összevont szám elkészítéséhez:

1., Ha lesz Inter you, akkor most Márton Csaba helyett Schwarzenegger-rel legyen, kíváncsi vagyok, hogy ő mivel játszik...

2., Csak NTSC-s játékokat nyomjatok, hiszen vigyázni kell, hogy a nagy hőségben ne be PAL-jon a PSX!

3., Bizonyítsátok be, hogy OMO Intelligenssel kell kimosni az olyan vérfoltokat, amiket a MK-ban lehet látni!

4., Nagyon vigyázzatok a helyesírássra, mert azok a nagyon okos, 200 IQ-s fiúk majd megint elküldik a Shotgun, hogy lödd főbe magad Martin, mert a százezer szóból te (természetesen direkt) négyet hibásan írtál...

5., Meg aztán tudjátok, a nyelvtanra is nagyon oda kell figyelni, hogy érthetően fogalmazzatok, hisz a Tomb Raider maffia majd megint beír a csevébe, mert nem lehet érteni, amit írtok (persze ők fognak majd a legérthetőbben fogalmazni...)

6., Rakjatek be legalább 5-6 posztert, meg egy dupla CD-t, mert különben megint jön egy Rendőrkordon (megérdemli a nagybetűt!) az FBI-tól, a sutabuta szövetségével.

Na Péter én most megvédelek! Nem mondom, hogy a Martin egy rossz fej, sőt, bírom a poénjait, de nem értem, hogy miért nem szólnak hozzád soha senki, amikor írnak a csevébe! Lehet, hogy te nem vagy olyan humoros, de te egy csomó mindenről tájékoztatod a levélírókat, mint pl. engem a Dreamcastról meg áprilisban - kösz B.P.)

(Először is, nekem nem tisztem, hogy benne legyek a Csevegőben, az mind a Martin jóindulatának köszönhető. És mivel én csak úgy "belelérkállok" dolgokat, ezt viszonylag röviden, a lényegre szorítokva teszem. Abba a pár sorba meg már igazán nem fér bele a viccelődés. De mondjak valami vicceset? Van egy ostoba szöveccem. Mond ki a következő angol szavakat, de aztán ne csodálkozz, ha alkoholistának neveznek: hate core show shirt - BP)

Küldtem nektek egy "remekművet", amit én rajzoltam, ha gondoljátok berakhatjátok a Traccsalába. Azért szerintem kegyetlen ez a káromkodás, nem tudom, hogy az ilyen leveleket miért rakjátok be, miért nem Dáridóztok inkább Lajcsi-val egy jót??

(Egy apró érdekesség, ami a káromkodás témába vág, és ha már a Dragon Ball-ról beszélünk, gondolom befejez ide is. Tudat, hogy az eredeti rajzfilmsorozatot annyira brutálisan találták az amerikai cenzorok, hogy sok részt nem is engedtek bemutatni az államokban? Erre rákontráztak az, hogy eredeti nyelven nem úgy hangzanak a szövegek, hogy, "Most elkaptak te csibész", hanem "A jó édes fitty-fitty fenébe elmész te mocskos fitty-fitty". Csodálod, ha beszólt az ORTÉ? - BP)

Bocs, Abdul, lehet, hogy inkább Axe-val kéne bekenned magad? Na mindegy üdv. MARTIN és BAGÓ duó, jó csevegést! OMO-ban erősen gazdag, intelligens, meg Ájsz Te jó nyarat kíván:

Zahorák Attila, Búdipest, Kviziváros

Na, most már én is megyek, és befújom magam Axe-szal! Mindenkinek történekekben gazdag nyarat kívánok, és ne felejtsetek el a Star Wars figurákat. Ja, hiányzik néhány hátlapom is - a kartonok, amire eredetileg rá voltak nyomva a figurák - azt is küldhetétek! Meg pénzt, fürdőnácit, napolejait, hucicákat, nővérkéket.

Vicces ember ez a Martin, úgyhogy úgy döntöttem, hogy megleckéztem egy kicsit. Augusztus 11-én elveszem előle a napot. Figyeljétek az eget, mert belső energiáim hatalmasak, s teljes sötétségbe borítom a Balaton környéket. Komolyra fordítva a szót, legyetek rosszak a nyáron, pancsikoljatok és vigyázzatok a szemetekre, mert augusztus végén jövünk! - BP.

Ha nem jönnek, akkor találkozunk a szemészetnél!

Martin

A LEGHÍRESEBB PC & PSX & N64 JÁTÉKOK AKCIÓ FIGURÁI CSAK AZ 576 Kbyte BOLTJAIBAN!

TACTICAL ESPIONAGE ACTION



ZELDA

MARIO KART

SPAWN

CRASH BANDICOOT



BONE

STAR WARS



ÁRAINK!

BONE	2999,-/DB
CRASH BANDICOOT	2999,-/DB
CRASH BANDICOOT 2	HÍVJ!
CRASH BANDICOOT	
PLÜSS (KICSI)	1999,-/DB
DINOSZAURUSZOK	2999,-/DB
DRAGO BALL Z	HÍVJ!
DUKE NUKEM	2999,-/DB
FINAL FANTASY VII	HÍVJ!
MANGA ROBOT (KICSI)	499,-/DB
MANGA ROBOT (NAGY)	999,-/DB
MARIO KART	HÍVJ!
METAL GEAR SOLID	3999,-/DB
MORTAL KOMBAT	1999,-/DB
QUAKE	2999,-/DB
RASIDENT EVIL	HÍVJ!
SPAWN	1999,-/DB-től
SPEED RACER	HÍVJ!
STAR WARS EPISODE I	1999.08.-től
TEKKEN 3	HÍVJ!
TOMB RAIDER	3999,-/DB
TUROK	HÍVJ!
VIRUS	2999,-/DB
ZELDA	HÍVJ!

FINAL FANTASY

Q U A K E



DUKE NUKEM



RESIDENT EVIL



ÚJDONSÁGOKÉRT ÉS
RÉSZLETES ÁRAINKÉRT HÍVD A
35-90-576-05 SZÁMOT

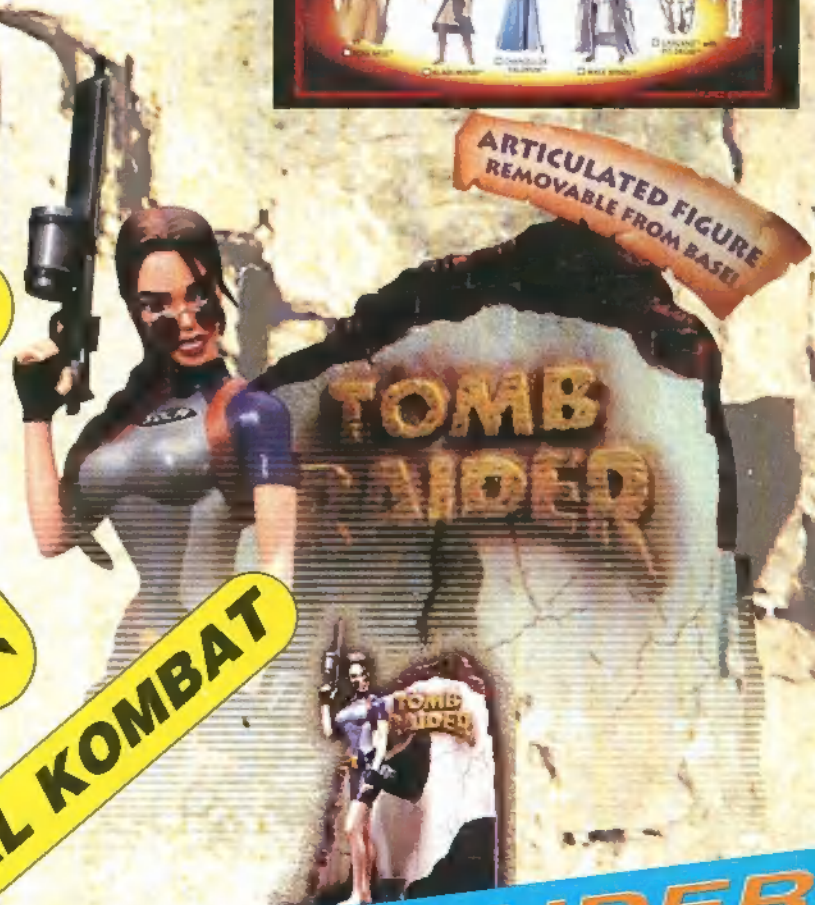
576 Kbyte

TUROK

MORTAL KOMBAT

TOMB RAIDER

DINOSZAURUSZOK



ARTICULATED FIGURE
REMOVABLE FROM BASE!

576 KBYTE SHOP

HELY AHOL JÁTSZVA

VÁSÁROLHATSZ:

1137 BUDAPEST, POZSONYI U. 14.

TEL.: 35-90-576



576 KByte a Mammutban is!

Budapest, II. kerület, Széna tér 2. emelet,
Libri könyvesbolt mellett TEL.: 345-80-76



576 KByte a Pólusban!

Pólus Center, Center Court 237
TEL.: 419-4117 (Az információs pultnál)



M E G R E N D E L Ő S Z E L V É N Y

KÉRJÜK TISZTELT ELŐFIZETŐINKET, HOGY AZ ESETLEGES LAKCÍMVÁLTOZÁST JELEZNI SZÍVESKEDJENEK!

Kedvezményes előfizetési díj:

576 Konzol

negyed évre	1600,-
fél évre	3000,-
egy évre	5760,-

Megrendelem az **576 Konzol** című lapot.....példányban

Megrendelő neve:.....

Címe:.....

Irányítószám:.....

Az előfizetési díjat a címemre küldött csekken befizetem.

Kérjük, hogy a megrendelőlapot vagy annak másolatát borítékban az alábbi címre feladni szíveskedjenek:



COMGAME "576" KFT

1389 Budapest, Postafiók 132.

AKCIÓS SZELVÉNY
Akciós áraink csak ezzel a szelvényt együttesen érvényesíthetők.
Egy szelvény több játék vásárlására is jogosít!



III ÉVFOLYAM 67. SZÁM
1999 JÚNIUS-JÚLIUS

N64 PLAYSTATION

MEGSZÁLLOTT JÁTEKOSOK MAGAZIN

576 KONZOL

STAR WARS
LÁZBAN ÉG A VILÁG!

EPISODE 1 RACER - N64

